ZZAP!

Anno II n° 17
NOVEMBRE 1987
Lire 3.500

PROVE E TEST DEI MIGLIORI

VIDEO GIOCHI

PER ATARI C. 64

I BENEMERITI DI NOVEMBRE

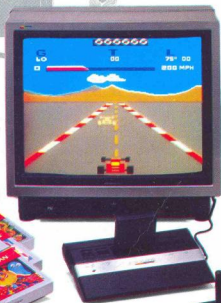
MORPHEUS
QUEDEX
RENEGADE
SUMMER EVENTS
INTERNATIONAL KARATE +

MEGA TOP SECRET
DIECI PAGINE DI POKE, MAPPE E TRUCCHI

SPECIALE JOYSTICK
SOLO PER SMANETTONI PROFESSIONISTI

C. 16
MSX
SPECTRUM

Edizione italiana della rivista inglese più venduta

3 sistemi e 999 possibilità di
A voi la mo

ATARI VCS 2600
Grande gioco, piccolo prezzo.

ATARI XE SYSTEM
Il gioco che sfida il computer.

neweco mi

THE elite COLLECTION

NUMERO 17 NOVEMBRE 1987

SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli
Direttore
Riccardo Albini
Capo Redattore
Benedetta Torrani
Digital Layout
Marco Vecchi
Redattori
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. 02/6070403-6080156

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta, 75
20124 Milano

Su licenza di
NEWSFIELD
NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986

Arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

THUNDERCATS
PER CBM 64
£. 12.000 cassetta
£. 15.000 cassetta
- Disponibile anche per altri tipi di computer -
elite

Anno 2 - Numero 17 Novembre 1987

IL RITORNO DELLE CONSOLLE

Tre nuove consolle stanno facendo la loro comparsa nei negozi, giusto in tempo per partecipare alla grande caccia al regalo natalizia.
Quelli come noi che avevano detto che le consolle sarebbero state spazzate via per sempre dall'arrivo dell'home computer, più versatile e completo, sono sorpresi da questa resurrezione.
E' vero che gli home computer, quali il C64 o lo Spectrum furono (e sono tutt'ora) acquistati principalmente per farci girare programmi gioco. Ciò nonostante erano dei veri computer, poiché avevano una tastiera, un Basic incoporato e della memoria RAM: potevano essere programmati e usati per compiti più 'seri' come il trattare testi, l'archiviare dati, il fare musica, l'eseguire calcoli più o meno complessi. Le consolle invece non erano programmabili né utilizzabili in altro modo: ci si poteva solo giocare.
Ma se tre case come l'Atari, la Nintendo e la Sega si sono messe di nuovo a vendere consolle, vuol dire che una richiesta c'è. O sono forse impazzite tutte e tre contemporaneamente?
In effetti un vantaggio ce l'hanno: le consolle sono meno complicate. Per i bambini piccoli, ad esempio, sono più facili da usare dei computer. Per i *teenagers* e gli adulti a cui piacciono i giochi elettronici, ma rifuggono la complessità d'uso del computer, un sistema inserisci-la cartuccia-e-gioca è certamente più pratico e immediato. Ovviamente, anche i giochi sono più immediati da giocare, meno astrusi e/o complessi.
Ma come sempre succede, l'improvvisa apparizione delle consolle riflette un reale cambiamento tecnologico.
L'elite degli appassionati di computer sta, lentamente ma inesorabilmente, passando dai computer a 8 bit quali Spectrum, C64, MSX ai nuovi e sofisticati modelli a 16 bit, quali Amiga e Atari ST. A loro volta anche le consolle sono cresciute, passando dai 4 bit originali agli 8 bit attuali e mettendosi quindi alla pari con gli home computer 'pre-68000'.
Le consolle non sono più quindi i 'parenti poveri'. Tutti e tre i modelli offrono una qualità grafica e una giocabilità simuile se non superiore a quella, per fare un raffronto, del C64. Sono quindi concorrenziali con i computer a 8 bit e possono di nuovo lottare per una fetta del mercato di massa dei giochi elettronici.
Su una cosa, però, non sono in grado (e chissà mai se lo saranno) di competere con i computer a 8 bit, e cioé sul terreno della varietà e disponibilità di software.
L'unico attuale vantaggio è il prezzo, ma basterebbe che la Commodore decidesse di portare il prezzo del C64 al livello di quello delle consolle, per vanificarlo immediatamente.
In realtà, sia il marketing che il mercato sono differenti. Le consolle non sono destinate a mettersi in concorrenza con i computer. Sono prodotti di grande consumo -indirizzati a tutta la famiglia- da vendere nei negozi di giocattoli, nei grandi magazzini, magari anche negli Autogrill. Soprattutto, le consolle sono destinate ad acquirenti che non hanno nessuna intenzione di imparare ad usare un computer.
Tutto sta a vedere se questi acquirenti esistono.

Riccardo Albini

LE PAGELLE DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento, opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I BOLLINI QUALITA' DI ZZAP!

MEDAGLIA D'ORO
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetela! Qualche volta potrebbero anche essere due. . .

GIOCO CALDO
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% alla voce Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

Scriveteci lettere in cui ci dite che siamo belli, sexy, intelligenti, che senza ZZAP! la vostra vita non ha più senso, che sareste disposti a non andare più a scuola o a vedere Pippo Baudo pur di avere la vostra copia mensile. Diteci tutto questo perché abbiamo bisogno d'affetto, di più di quello che ci dimostrate, mandateci cioccolatini e mazzi di fiori.
Abbiamo deciso che ci dovete trattare bene, basta con le lettere di critica anche se costruttiva, basta con le battutine spiritose! Siate seri e scrivete la verità: ZZAP! é la rivista più bella e interessante, meglio impaginata, con le foto più belle e la migliore ortografia mai viste. E in più costa poco!
In cambio nel prossimo numero accontenteremo tutti i lettori che ci hanno scritto per avere informazioni su Amiga e Atari ST con uno speciale sui computer a 16 bit.
E' una proposta che non potete rifiutare...

TANTI COMPLIMENTI

Spettabili redattori,
chi vi scrive non é uno dei soliti ragazzini saputelli detta sentenze, ma un trentacinquenne padre di famiglia, Consigliere Comunale oltre che Chimico di professione.
Da alcuni mesi compro regolarmente la Vostra rivista e trovandola particolarmente interessante ho già fatto richiesta per avere anche gli arretrati. Io mi occupo di informatica per scopi professionali e hobbistici, avendo un figlioletto di 8 anni di nome Andrea, fa si che mi diletti anche assieme a lui a giocare con i video-games.
Possediamo un Commodore 128 e una lunga serie di giochi originali, tante volte non riusciamo ad arrivare al termine di un videogioco a causa delle difficoltà, perciò i Vostri suggerimenti e l'angolo di Top Secret ci sono estremamente utili.
In una occasione mi sono messo in contatto telefonico con Voi per un listato e ho ottenuto, con cortesia e simpatia, ampie ed esaurienti risposte per le quali Vi ringrazio.
Le Vostre recensioni, i Vostri suggerimenti, le Vostre pagelle sono sicuramente utili per chi come me non può essere sempre aggiornato sul mondo dei Video-Games perciò Vi invito (anche se non ve ne sarebbe bisogno) a continuare su questa strada, non badando alle critiche (a volte inutili e superflue) di chi vuole fare troppo il saputello.
A mio modo di vedere, a quei saputelli basta rispondere che non comprino la Vostra rivista se la trovano così vuota come la descrivono, oppure che acquistino quella inglese e che se la traducano da soli, tanto per fortuna ci sono molte altre persone come me che invece continueranno a comprare ZZAP! apprezzandola per il servizio che cerca di dare.
Personalmente anch'io ho avuto modo di avere per le mani un paio di riviste (vostre omonime) inglesi ma dovermele tradurre perché divenissero capibili per mio figlio non mi attira più di tanto.
Mi accorgo di essere stato molto lungo perciò Vi chiedo scusa, ma dopo aver letto alcune lettere pubblicate sul n°16 di ZZAP! non ho resistito dallo scriverVi per ringraziarVi personalmente la mia stima e nel formularVi i miei più fervidi auguri aggiungo i saluti di mio figlio Andrea che a mio pari é entusiasta (forse anche più) della Vostra bella rivista.
Continuate così! (e se potete anche meglio di così!)

Claudio Grandi, Codigoro (FE)

Vi scrivo questa lettera dopo aver acquistato e letto il numero di Ottobre pe esporVi una serie di idee e chiarimenti che mi frullano in testa da un pò che sono sì rivolte a Voi ma, anche e soprattutto, agli altri lettori. Preciso che almeno altre 1000 volte ho provato l'impulso di scrivervi, ma non l'ho mai fatto perchè ritenevo di non avere nulla (o quasi) di interessante da dire.
Leggendo nella posta, ho notato che ultimamente non c'é più molta varietà nelle lettere che ricevete. Una cosa che mi dà parecchio ai nervi, e ahimè anche questa non é una novità, é il prolificare di lettere del genere: ZZAP! inglese é meglio, recensisce i giochi prima, ha più pagine, costa meno, ecc, ecc.
Voglio precisare che io vado regolarmente in Inghilterra da 7 anni e credo di conoscere Londra più o meno come la tasca destra del mio paio di jeans preferiti. Quest'anno per la prima volta (essendo solo circa da un anno appassionato di videogiochi) ho comprato due copie di ZZAP!64 (diverse, of course!) e le ho lette avidamente. Ebbene mio caro lettore Alfredo Spadaro di Catania, sebbene le tue critiche non fossero tutte infondate, c'è anche da precisare quanto segue:
- Nello ZZAP! inglese n°28 datato Agosto 87, e quindi apparso nelle loro edicole il giorno à luglio (si da loro é così!) viene dato enorme risalto alla Medaglia d'oro di Head Over Heels, sottolineando che da ben sei mesi non vi erano state medaglie d'oro. Come mai allora ZZAP! italiano ha pubblicato la recensione di questo gioco nel numero di Maggio apparso nelle edicole italiane a metà dello stesso mese (Maggio appunto)?
- Il fatto che ZZAP! inglese costi l'equivalente di L.2.200 italiane e, ciononostante, abbia più pagine non vuol dire un fico secco in quanto, oltre a questioni di tiratura come spiegato da Riccardo Albini su Primapagina, bisogna considerare che il mondo dell'editoria britannico é completamente differente e quindi non paragonabile a quello italiano, sia pezr tempi di stampa che per prezzi delle materie prime (per chi non lo sapesse i giornali sono fatti di carta, ed in Italia é molto più cara che altrove!). Se si considera un quotidiano infatti in Inghilterra costa 25 p. (equivalente, al cambio attuale a circa 550 lire), mentre in Italia costa L.800. Vedete che tutto si spiega?
- Sempre a proposito di calcoli e prezzi, il calo dei prezzi dei giochi, và sempre a nostro vantaggio (Italia L.12.000, U.K. £ 6.00=L.13.200). Perché gnolare anche per quelle cose che ci fanno comodo?
Ancoar qualcosa:
Chiariamo una cosa una volta per tutte: Tutti coloro che acquistano copie pirata sono dei Ladri! Alt, calma sento già le urla dal Manzanarre al Reno di nove decimi dell'Italia videogiochista. (Che centrano il Manzanarre e il Reno poi? Bò! Mi ispiravano!)
Tutti calmi non volevo offendere nessuno! Però é chiaro: se nessuno comprasse copie pirata, nessuno Piraterebbe! Acquistando copie pirata si depaupera (Uac! linguaggio da protozoo) il programmatore di qualcosa di suo e questo qualcosa, anche se malamente, é protetto dalla legge.
Chiudo con contropolemiche e battibecchi vari o sò già che questa mia verrà sparata nel più vicino cestino disponibile.

Adriano Di Martino, San Lazzaro di Savena (BO)

Abbiamo deciso per una volta tanto di trattarci bene. Non vorremmo che i nostri lettori pensassero che in redazione arrivino solo lettere di insulti, critiche, minacce o simili. Anzi missive come quella di Claudio e Andrea o di Adriano sono in maggioranza. Ci sono lettori come Andrea Grazioso di Bari che non hanno mai visto pubblicate le loro lettere ma che ci scrivono regolarmente per raccontarci cosa ne pensano della rivista e del mondo e che noi apprezziamo molto. Voglio dire che probabilmente siamo malati. Soffriamo di una forma grave di masochismo per cui preferiamo farci insultare da cretini come Mister X che non gratificarci con complimenti e belle parole.
Ma non vorrei che si facesse di ogni erba un fascio.
Una lettera come quella di Alfredo Spadaro può scatenare le considerazioni su un certo tipo di approccio con le cose, ma non é detto che si tratti di fregnacce e così la maggior parte delle risposte a lettere "cattive" hanno prodotto un dialogo assai costruttivo. Vi ricordate la prima lettera dell'ormai famoso Marco Spadini?
Molti hanno addirittura pensato che solo scrivendo lettere di insulti si potesse sperare in una pubblicazione. Ora non é il caso di stare a fare ragionamenti da psicologo del sabato sera sulle pulsioni umane e quindi prendo atto del fatto che ai nostri lettori fa molto piacere vedere le loro parole stampate in questo spazio e che per alcuni tutte le strade vanno praticate.

IL TAGLIANDO...

Caro ZZAP! mi ha spinto a scriverti un tagliando intitolato:"MAI PIU' SENZA ZZAP!".
Veniamo ora al punto: Mi volete spiegare a cosa diavolo serve? Prima se mi pestavo con gli altri compratori della vostra supermegaipertostarivista per aggiudicarmi una copia, ora mi pesto con l'edicolante perchè, quando consegno il tagliando citato prima, mi risponde: "Ne ho già due e siccome non sono un mago non posso mica moltiplicare i numeri della rivista che ti interessa, per chi mi hai preso per Gesù Cristo?!?!?!"
Allora come devo fare? Devo forse assaltare il furgone che porta le riviste al mio edicolante oppure, devo corrompere quest'ultimo?
Forse, però, sarebbe meglio rapire il figlio e chiedere, come riscatto, la copia di ZZAP! del mese. Ripensandoci, però, mi romperei le scatole a rapire ogni volta il figlio dell'edicolante, e allora, come potrei fare?
Dovrei forse farvi una visitina notturna e arraffare qualche copia? Due numeri al mese per ogni edicola sono pochi, perchè non provvedete un pò?
Nel mio acquario c'é una cozza carnivora; provvedete o ve la spedisco per posta!

Un ricoverato anonimo della clinica psichiatrica Il Giardino del Re di Novara

Sono sempre di più i lettori residenti in istituzioni psichiatriche. Ci saranno finiti prima o dopo l'uscita di ZZAP!? Comunque il tagliando non serve tanto a prenotare le copie che arrivano in edicola, ma a far sapere all'edicolante che ci sono tot acquirenti di ZZAP! e quindi deve richiedere al distributore lo stesso numero di copie. Fatelo capire al vostro edicolante, molti ci sono riusciti.

DUE RIGHE

Fantomatica redazione,
in riferimento alla lettera intitolata "Giardinaggio" di S. Vicol e alla vostra richiesta di una lettera di due righe ecco a voi la soluzione tipo "uovo di Colombo": chiamate la rivista "PPICCON" oppure "BBADIL". Aloha.

Alberto Conti, Parma

LE PAGELLE dei LETTORI

PRESENTAZIONE 88%
Very, very good per la copertina di Setttembre, ma mancano totalmente le opzioni di gioco.
GRAFICA 86%
"In essa si ritrovano elementi iconografici romani realizzati in uno stile barbarico scarno ma efficace" ha detto il prof. di Artistica (io sinceramente la trovo migliore.
SONORO 0%
Meglio se vi fate aiutare dal Coro dell'Antoniano.
APPETIBILITA' 91%
Ho provato a far ingoiare ZZAP! ai miei amici ma non sono riusciti a digerirlo molto bene.
LONGEVITA' 76%
Dura finché mia sorella non lo strappa in tanti "zappettini".
VALORE 99%
Per un giornale così, 3500 lire non sono certo sprecati, però se lo aumentate, diciamo a Khomeyni (si scrive così?) di bombardarvi la redazione.
GLOBALE 91%
"NO COMMENT" (quando un giornale é fatto bene non ha bisogno di commenti)

A.C.B.M., Mantova

PRESENTAZIONE 90%
La copertina é very tosta, e i disegni sono i migliori in circolazione, due difetti la rovinano: la copertina dovrebbe essere di carta più dura (così mi si stropiccia tutta), mentre i redattori dovrebbero avere un aumento di stipendio (da come sono pallidi sembra che non abbiano i soldi per mangiare! Speriamo che abbiano preso un pò di sole! Scherzo!).
GRAFICA 95%
L'innovazione che ha subito ha lasciato un pò disorientati, ma ora l'impaginazione e le foto sono le migliori in circolazione.
SONORO N.C.
Sono più furbi dei programmatori del C16: il sonoro é meglio non averlo che averlo brutto!
APPETIBILITA' 97%
La migliore in assoluto: quando lo vedo in edicola mi viene da sbavare.
LONGEVITA' 75%
Una volta letto 13 volte da capo a piedi comincia ad annoiare e finisce in archivio, ma prima o poi si rivela sempre utile.
VALORE 80%
Prezzo medio/basso per una rivista al di sopra della media (se toccate il prezzo vengo in redazione e vi stappo le sopracciaglia un pelo alla volta).
GLOBALE 90%
La migliore rivista presente sul campo dei computer: se la rivista non arriva in edicola in orario ti vengono delle tremende crisi di astinenza. Peccato per il C 16, veramente "snobbato".

Roberto Anzellotti, Anagni (FR)

PRESENTAZIONE 90%
Penalizzata da quell'orripilante presentazione del n° 9 che c'ispirava un ruttone da un Kilo da far crepare l'intonaco della nostra casa.
GRAFICA 92%
Castrato di un 5% per gli errori di ortografia e per le numerose POKE sbagliate.
SONORO 95%
Il rumore delle pagine che vanno lentamente giù per il cesso tentando invano, con le unghie di aggrapparsi alle apreti pe evitare una brutta e atroce fine é veramente una libidine!!...
APPETIBILITA' 98%
Avremmo cannoneggiato quel tonto d'un idiota d'un giornalaio pelato (come una palla da bowling) quando ha messo al mondo ZZAP! solo dal n° 7!!
LONGEVITA' 97%
I nuovi numeri computerizzati ci hanno fatto star in ansia prima della loro uscita e arrivano finalmente nelle nostre mani dopo averli rovistati una decina di volte si sono perfino sciupati e scolorite le parole ed immagini. (Si é scolorita anche la sintassi? BMV)
GLOBALE 99%
Un'eccellente guida per stare all'erta dai bidonacci che ci sono in commercio e dunque lasciarli ad uno sprovveduto gonzo che non legge ZZAP!!

Paolo e Fabio, Mestre

PRESENTAZIONE 80%
Non male il disegno, troppe scritte.
GRAFICA 100%
Infiniti X infiniti PIXEL!!! Da stupirsi...
SONORO 01%
Praticamente inesistente ma col caldo é piacevole la brezzolina provocata dallo sfogliare delle pagine.
APPETIBILITA' 50%
Al pensiero di perdere 3500 gocce del mio sangue mi passa la voglia di comprarlo...
LONGEVITA' 10%
D'inverno porto tutto da mia nonna in montagna...Sa lei come utilizzarlo...
ORIGINALITA' 10
Ben sprotetta! Avete aggiunto e tolto pezzi dall'originale! Nel disegno di copertina del numero 15 non avete sprotetto la scritta nella maglietta!
COMPATIBILITA' 100%
Anche se ci sono in prevalenza giochi per C64 é compatibile anche con Atari, C16, MSX, Spectrum, Amstrad, Atari ST, Amiga, MSX 2.
VALORE 70%
Prezzo quasi onesto dato che mi rinfresca d'estate e mi riscalda d'inverno.
GLOBALE 94%
Fa caldo quando arde... quasi come all'inferno!

A.C.E. Group, Udine

PRESENTAZIONE 90%
La copertina é vivace e colorata, i disegni sono belli ma la scritta verticale Videogiochi é troppo ripetitiva, ma piace al mio cane che una volta la mangiò.
GRAFICA 67%
La salva solo la grafica di qualche gioco caldo o medaglia d'oro da voi recensito.
SONORO 99%
Il sonoro é ottimo soprattutto quando leggo ZZAP! ascoltando il mio stereo. Ottimi anche gli strilli di mio padre che non sopporta questo baccano.
APPETIBILITA' 94%
Ti prende subito tanto che quando vado dal mio edicolante ne vorrei 3 al prezzo di 2...
LONGEVITA' 20%
Me lo leggo tutto in due soli giorni quindi meglio 15 al prezzo di 2 per sopportare l'attesa di 30 giorni per l'uscita di un'altro ZZAP!
VALORE 95%
Soddisfacente il prezzo di L.3.500 anche se ogni volta che esce ZZAP! mi mancano quelle 500 lire che me lo fanno perdere. Meglio che arrotondiate...in difetto naturalmente (L.3.000)
GLOBALE 98%
Un prodotto che nessun possessore di home computer dovrebbe perdere. L'unica pecca é che i lettori sono troppi e a volte neanche il tagliando"Mai più senza ZZAP!" é

ocean

MASTERTRONIC

martech

U.S. GOLD
All American Software

GREMLIN

acquista software originale

ARCADE, AVVENTURA, AZIONE... TUTTE QUESTE CASE DI SOFTWARE STANNO LAVORANDO PER OFFRIRTI PROGRAMMI SEMPRE PIÙ BELLI E ORIGINALI.

solo l'originale è garantito!

Konami

E' un'esclusiva LEADER s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55

rivenditori autorizzati servizio novità software NOVEMBRE 1987

ABRUZZI
COMPUTER CENTER via B. Croce Galleria Scalo 147-(CH Scalo)
POLATO CARLO via Istonia 71-S. Salvo (CH)
LP COMPUTERS via Monte Maiella 57-Lanciano (CH)
DIESSEPI via dei Vezii 2/4 (CH città)
COSMOS 3000 via Mazzini 38 - PESCARA
ELETTRONICA TE.RA.MO. p.zza M. Pennesi 4-TERAMO
MICROSYSTEM via Circ. Orientale 81-Pratola Peligna (AQ)

CALABRIA
COGLIANDRO ANNA p.zza Castello-REGGIO CALABRIA

CAMPANIA
COMPUTER HOUSE via Battistello-Caracciolo 95 NAPOLI
ELETTRONICA SDEGNO via Verdi 15 Portici NAPOLI
ADELL MARIA CONCETTA c.so V. Emanuele 42-Nocera Inf.(SA)
ELETTRONIC CISA via G. Vacca 52-SALERNO
FLIP & FLOP via Appia 68-Atripaldo AVELLINO
ODORINO FRANCO p.zza Lala 21-NAPOLI
OPC via G. M. Bosco 24-CASERTA

EMILIA ROMAGNA
CARTOLERIA STERLINO via Murri 75/A-BOLOGNA
VIDEOTECNICA via Mazzini 170-BOLOGNA
C.A.R.E.M. p.zza Cittadella 40/41-PIACENZA
PONGOLINI via Cavour 32-Fidenza (PC)
ORSA MAGGIORE p.zza Matteotti 20-MODENA
SOFT E COMPUTER via C. Maier 85-FERRARA
BRICOL c/o ESP via Classicana 408-RAVENNA
EMPORIO BRIGLIADORI via Gambalunga 52-Rimini (FO)
GIO PLASTIK via S. Romano 90-FERRARA
COMPUTER LINE via S. Rocco 10/C-REGGIO EMILIA
GAMES & GAMES via Partanova 18/A-BOLOGNA

FRIULI
MOFERT v.le Unità 41-UDINE
COMPUTER SHOP via P. Preti 6-TRIESTE

LAZIO
ARICO' GIOVANNI via Magna Grecia 71-ROMA
ARMONIA primo sottopassaggio staz. Termini-ROMA
DISCOTECA FRATTINA via Frattina 50-ROMA
DRUGSTORE via Macchiavelli 58-ROMA
GIEMA v.le Medaglie D'oro 13-ROMA
MUSICOPOLI p.le Ionio 17-ROMA
BIG BYTE via De Vecchi-PIERALICE

LIGURIA
A.B.M. p.zza De Ferrari 2-GENOVA
VIDEO PARK via Carducci 5/7-GENOVA
CEIN via Merano 3/R-Sestri Ponenti-GENOVA
FOTO MAURO via Canepari 103/R-Rivarolo-GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA via Mazzini 4E/19-Rapallo (GE)
CENTRO HIFI VIDEO via della Repubblica 38-Sanremo (IM)
PUNTO COMPUTER via A. Manzoni 45-Sanremo (IM)
PLAY TIME via Gramsci 5/R-GENOVA
ATHENA INFIRMATICA via Carissimo e Crotti 16/R-SAVONA
INPUT via Lungomare di Pegli 57/R-GENOVA

LOMBARDIA
DIPIESSE v.le Rimembranze 11-Lainate (MI)
GBC ITALIANA via Petrella 6-MILANO
GBC ITALIANA via G. Cantoni 7-MILANO
GIGLIONI v.le Sturzo 45-MILANO
IL TEMPIO DEL COMPUTER p.zza Pattari 4-MILANO
MICRO SHOP c.so P. Romana-MILANO
SUPERGAMES via Vitruvio 38-MILANO
TRONI GAMES via Pascoli 56-MILANO
SHOW ROOM via P. Giuliani 34-Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO via Platani 4-Arese (MI)
GBC ITALIANA v.le Matteotti 66-Cinisello (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM via Verdi 19-Cusano Milanino (MI)
M.B.M. INFORMATICA c.so Roma 112-Lodi (MI)
BIT '84 via Italia 4-Monza (MI)
SUPERGAMES via Carrobbio 13-VARESE
BUSTO BIT via Gavinana 17-Busto Arsizio (VA)
CURIONI via Ronchetti 71-CAVARIA (VA)
REPORTER C.so Garibaldi 25-CREMONA
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3-BRESCIA
SANDIT via F. D'Assisi 5-BERGAMO
SENNA COMPUTER SHOP via Calchi 5-PAVIA
CIRCE ELETRONICS V.le Fulvio Testi 219-MILANO

MARCHE
CESARI RENATO via G. Leopardi 15-Civitanova Marche (MC)
EMI via Conti 2/B-Iesi-(AN)
BIT E VIDEO c.so Matteotti 28-Iesi-(AN)

MOLISE
ROSATI COMPUTER via Martiri della Resistenza 88-Term.(CB)

PIEMONTE
ALEX COMPUTER GIOCHI c.so Francia 333/4-TORINO
AMERICAN'S GAME via Sacchi 26/C-TORINO
COMPUTER GAMER via Carlo Alberto 39/E-TORINO
COMPUTING NEWS via Marco Polo 40/E-TORINO
MARCHISIO GIANNA via Pollenzo 6-TORINO
RADIO TV MIRAFIORI c.so Unione Sovietica 381-TORINO
CALCOLODATTILO COMPUTER v. C. Battisti 2/E-Coll.(TO)
LIBRERIA LA TALPA via Solaroli 4/C-NOVARA
COMPUTER via Monte Zeda 4-Arona-NOVARA
COMPUTER viale Kennedy 22-Borgomanero-NOVARA
ELLIOT COMPUTERS p.zza Don Minzoni 32-Verbania-(NO)
RECORD c.so Alfieri 166/3-ASTI
ROSSI COMPUTERS via Nizza 42-CUNEO
ASCHIERI GIANFRANCO c.so Emanuele F. 6-Fossano-CUNEO
PUNTO BIT c.so Langhe 26/C-Alba-CUNEO
S.G.E. ELETTRONICA via Bandello 16-Tortona-(AL)

PUGLIA
DISCORAMA c.so Cavour 99-BARI

SARDEGNA
COMPUTER SHOP via Oristano 12-CAGLIARI

SICILIA
A ZETA via Canfora 140-CATANIA
BIT INFORMATICA c.so V. Veneto-Mazara del Vallo-(TR)
OFFICE AUTOMATION via G. Venezian 75-MESSINA
SPADARO ACHILLE via Del Vespro 71-MESSINA

TOSCANA
TELEINFORMATICA TOSCANA via Bronzino 36-FIRENZE
PUNTO SOFT via Viani 126/128- FIRENZE
HELP COMPUTER via Degli Artisti 15/A-FIRENZE
C.P.U. via Ulivelli 39/R-FIRENZE
FUTURA 2 via Cambini 19-LIVORNO
WAR GAMES via R. Sanzio 126/A-EMPOLI
I.C.S. via Roma 10-Terranuova Bracciolini (AR)
TUTTO COMPUTER via Gramsci 2/A-GROSSETO
OFFICE DATA SERVICE gall. Nazionale-PISTOIA
BIG BYTE SHOP p.zza Risorgimento-AREZZO
DELTA SYSTEM via Veneto 12-AREZZO

TRENTINO ALTO ADIGE
ELETTRON MATTEUCCI via Palermo 33-BOLZANO
ERICH KONTSCHIEDER Gesch Standort Merano:Lauten 313

UMBRIA
GBC p.ta Sant'Angelo 23/A-TERNI
STUDIO SYSTEM via R. d'Andreotto 49/55-PERUGIA
COMPUTER STUDIOS via 4 Novembre 18/4-Bastia Umbra (PG)

VENETO
COMPUTER POINT via Roma 63-PADOVA
CASA DEL DISCO via Ferro 22-Mestre-VENEZIA
VIDEO PLAY via G. Bonazzi 14-Arzignano-VICENZA
BIT SHOP COMPUTERS via Cairoli 11-PADOVA

LEADER Distribuzione s.r.l. Via Mazzini 15 - Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

servito al mio edicolante a conservarmelo. restringete il cerchio!!!!

Maurizio Alfiero, Napoli

PRESENTAZIONE 92%
Ottimi colori ben disposti e disegni ben fatti.
GRAFICA 91%
Belle grafiche, anche dopo averle viste centinaia di volte non le hai mai viste abbastanza.
SONORO N.C.
Starazianti le mie urla quando scopro che ZZAP! non é ancora uscito.
APPETIBILITA' 63%
Dopo pochi giorni va a finire insieme agli altri, ma alla prima occasione lo riprendo.
LONGEVITA' 67%
Lo leggo, lo rileggo e lo rileggo.
VALORE 32%
Per le poche recensioni (quasi nulle) che ci sono per l'MSX é un pò caro, aumentate le recensioni e sarà OK.
GLOBALE 87%
Migliora sempre di più.

Pier Paolo Cevolani, Cento (FE)

PRESENTAZIONE 60%
Disegni tostissimi, peccato per la mancanza del nome Olivetti Prodest PC 128S accanto agli altri nomi di computersdi cui fate recensioni in basso a sinistra. Provvedete!!!
GRAFICA 85%
Disègni molto curati; simpatiche le faccie che contribuiscono a sapere ciò che pensate del gioco.
SONORO 56%
Il nostro: "Uff,uff, che...rottura aspettare quasi un mese" dopo avere letto la rivista é veramente melodioso.
APPETIBILITA' 98%
Acchiappa!!! E lascia solo quando esce il numero seguente.
LONGEVITA' 90%
Per acquistare videogiochi é necessario.
VALORE 80%
Li vale tutti! Noi però aggiungeremmo qualche pagina (80 pagine non bastano a noi videogiocatori famelici!!)
GLOBALE 10%
Pensiamo dpvreste dare più spazio ai computer appena immessi sul mercato. ZZAP! é una rivista che "scotta" é da non perdere per i commodoriani, ma nel nostro caso (Olivetti Prodest PC 128S) ci vuole il riscaldamento!!!

Olivetti Prodest PC 128S Fan Club, Udine

E...DULCIS IN FUNDO

GRAFICA 15%
A parte le recensioni dei giochi, fate proprio schifo.
SONORO 3%
E' meglio sentire le urla di mio nonno, piuttosto che il fruscio delle pagine.
APPENDIBILITA' 5%
Appena comprato é da buttare al secchio della spazzatura (non compratela).
LONGEVITA' 1%
Non lo si può degnare nemmeno di uno sguardo.
VALORE 0%
E' meglio comprarsi due bei gelati, piuttosto che sprecare 3.500 lire per ZZAP!
GLOBALE 1%
Nulla di ben fatto, tutto poco ispirato: una vera e propria schifezza.

Tito Tazio, Martina Franca (BA)

PRESENTAZIONE 21%
Orripilante alla prima occhiata (il mio edicolante tiene ZZAP! dietro le altre riviste per non doversi nauseare ogni volta che butta l'occhio e quando me ne dà una copia si mette i guanti di piombo)
GRAFICA 3%
Credo di essere stato troppo buono...
EVITIAMO IL SONORO PER NON CONFONDERCI CON LA FOLLA
APPETIBILITA' -7%
Chissà perchè tutte le volte che comincio a sfogliare ZZAP! mi passa l'appetito (il mio gatto poi fugge quando mi vede con ZZAP! in mano anche se gli sto porgendo il suo cibo preferito)
LONGEVITA' 11%
Sicuramente il voto migliore: scoraggiandomi tutte le volte che decido di leggerla, non riesco mai a superare pagina 3, quindi é praticamente sempre nuova.
VALORE -42%
Costa come due DIABOLIK + un TEX WILLER. Fin troppo.
GLOBALE -17%
Il 17 é stato messo apposta per portarvi sfortuna. E negativo dovrebbe essere ancora più potente.
X,X (un lettore che conosciamo benissimo e che con questa storia del 17 avrà sicuramente guai al suo C16, vero Claudio.BMV)

Dunque , il problema era come selezionare le pagelle da pubblicare. Per simpatia, per serietà, per percentuali favorevoli? Tutte le soluzioni avevano qualche difetto che avrebbe creato scontento. Quindi se la vostra pagella non é stata pubblicata ve la dovrete prendere con la sorte, infatti abbiamo deciso di sceglierle per estrazione. Di fronte ad un funzionario mi sono tolto gli occhiali (ha lo stesso effetto della benda nera) e ho cavato da uno scatolone le pagelle qui esposte. Alcune saranno divertenti, altre un pò naif ed altre ancora poco originali, ma mi sembra che rappresentino abbastanza bene il panorama delle percentuali e dei giudizi. Le due pagelle negative sono invece le uniche pervenute. Non cominciate a mandarne a fiumi perché tanto non ci fregate!
Per gli amanti delle statistiche comunichiamo che la media dei Globali finora pervenuti é dell'87%.

TEST

"Gioco Caldo"

QUEDEX

Thalamus, cassetta L.12.000, disco L.15.000, joystick o tastiera. Per C64.

• Questo nuovo gioco della Thalamus vi sfida a diventare dei maghi di destrezza.

Il terzo gioco di Stavros Fasoulas non è ciò che ci si potrebbe aspettare: uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale. No, **Quedex** è tutt'altro: non c'è niente da sparare, ma lo scrolling è in tutte le direzioni.

Il gioco consiste nel guidare una palla metallica su una superficie, o 'piano', verso il traguardo (che in effetti è l'uscita) entro un tempo dato. Questa impresa è resa più difficile da ostacoli e altri elementi d'impedimento.

I piani sono dieci: ognuno decorato e da affrontare a suo modo. Si possono giocare in qualunque sequenza, determinandone l'ordine all'inizio o semplicemente accedendo ad ogni piano coi tasti numerici 1-10.

Se il piano in cui vi trovate si dimostra troppo difficile, se ne può iniziare un altro premendo semplicemente un tasto numerico.

Ad uso dei metodici, ecco un breve riassunto dei dieci piani:

PIANO 1: E' composto da una serie di cinque sub-piani, ognuno con degli obiettivi molto semplici che consentono al giocatore di impratichirsi dei comandi e di conoscere gli elementi che si incontreranno nei piani successivi. Se lo si affronta a gioco avanzato questo piano diventa più difficile.

PIANO 2: Un labirinto a scorrimento multi-direzionale da attraversare usando piattaforme di teletrasporto e raccogliendo chiavi che aprono porte e passaggi.

PIANO 3: Per far apparire il traguardo bisogna trovare quattro amuleti nascosti. Pieno di piattaforme di teletrasporto, mari elettrici e muri invisibili per disorientare e confondere il giocatore!

PIANO 4: Una corsa in discesa contro il tempo in cui ci si può muovere solo in due direzioni: destra e sinistra. Evitate mari e mattoni elettrici perché il loro semplice contatto fa perdere preziosi secondi.

PIANO 5: Muovendo la palla di mattonella in mattonella se ne altera il colore da fantasia a tinta unita e vice versa. Il piano è finito quando tutte le mattonelle sono a fantasia.

PIANO 6: Collezionate i gettoni visibili per poter saltare più in alto e quelli invisibili per acquisire poteri misteriosi. Attraversate il piano guidando la palla dentro le condutture e evitando i teschi che fanno finire prematuramente il gioco.

PIANO 7: Diversamente dagli altri, una volta entrati in questo piano non potete lasciarlo senza averlo terminato. Il giocatore guida la palla lungo dei percorsi raccogliendo unità di tempo extra. Se non si riesce a mantenere la palla sul percorso, questa tocca la superficie del traguardo, uscendo dal piano e facendo perdere secondi preziosi!

PIANO 8: Un piano molto rapido. Bisogna raccogliere quattro chiavi che aprono l'accesso al traguardo. La velocità è tutto perché il pavimento svanisce precipitevolissimevolmente...

PIANO 9: Un piano per chi ha tendenze distruttive. Bisogna raccogliere delle croci per aumentare la velocità. La palla diventa blu e può distruggere i mattoni che gli sbarrano la strada.

PIANO 10: Il traguardo è al di là di una serie di pietre sospese nell'aria. Basamenti di diverse gradazioni di grigio pendono da varie altezze e si può saltare dall'uno all'altro solo se la differenza di al-

Non mi ero mai accorto di quanto fossi imbranato a tenere in mano un joystick fino a che non ho provato questo gioco: alcuni dei livelli sono terribilmente difficili! Di cosa sto parlando? Non sono neanche riuscito a superare decentemente il livello di allenamento. Stavros è anche riuscito a istillare nell'azione di gioco un pizzico del suo cavilloso umorismo: come nel livello in cui bisogna trovare delle chiavi, le quali poi aprono solo certe porte... aaargh! Sono lontano dal potermi definire un mago di destrezza ma con un pò di esercizio...

S.J

Come negli altri giochi Thalamus la presentazione è superba: lo scrolling morbido come la seta, la grafica strepitosa e i particolari pongono questo gioco ben al di sopra della maggior parte dei programmi esistenti. Quasi tutti i piani sono un piacere da guardare e giocare e non ce n'è uno che sembra essere stato messo lì per tappare buchi. I miei favoriti sono il piano 6 per la grafica (incredibilmente bella) e il piano 9 perché l'ho finito! Potete comprare vari giochi in questo mese, ma credo che giocherete ancora a Quedex molto dopo aver riposto gli altri nel cassetto. Vorrei che ci fosse già un Quedex II o almeno la possibilità di caricare altri piani. Cosa ne pensi Thalamus?

Raggiungete il traguardo al più presto, ma attenzione alle piattaforme di teletrasporto e ai baratri! Dopo aver completato con successo un piano appare un piano bonus con un gioco tipo 'Simon'. Da un quadrato centrale vengono mostrate varie direzioni e il giocatore, utilizzando il joystick, deve ripeterle guidando la palla verso il quadrato richiesto. Superatelo e verrete premiati con un consistente bonus.

Un avvertimento: siate sicuri di avere un paio di ore libere prima di imbarcarvi in questo gioco. Fin dalla primissima partita Quedex vi attanaglia al joystick e non vi lascia andare: è uno di quei giochi che vi affascinano così tanto che richiedono un'attenzione costante. La grafica è strepitosa, l'azione di gioco veramente ingegnosa e la presentazione di prima. E' ammirabile quanto sia stata curata la programmazione di questo gioco: Quedex è ben congegnato, molto originale e caldamente raccomandato a chiunque pensi di riuscire a reggerne il ritmo!

PRESENTAZIONE 95%
Superba. Comprende un esauriente demo e molti tocchi *user-friendly*.
GRAFICA 94%
Un uso del colore e delle ombre secondo a nessuno: il risultato è di straordinario spessore grafico.
SONORO 79%
Un decente motivetto dei titoli e effetti sonori più che adeguati.
APPETIBILITA' 92%
Non appena afferrate il joystick venite accalappiati: è una sfida a cui è difficile sottrarsi.
LONGEVITA' 87%
I dieci piani dovrebbero occupare quasi tutti gli eventuali acquirenti per i mesi a venire.
GLOBALE 92%
Un gioco a enigmi originale, ben disegnato e superbamente implementato.

TAI PAN

Ocean, cassetta L. 12.000/18.000, disco L. 15.000/39.000, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum, Amstrad, Atari ST.

Tai Pan, il gioco su licenza del *best-seller* di James Clavell, si svolge a metà del XIX secolo quando i mari della Cina brulicavano di navi mercantili.
Il giocatore interpreta il ruolo dell'eroe Dirk Struan, un mercante che aspira a diventare un ricco e potente Tai Pan col commercio: legale o illegale che sia. La caccia alla ricchezza si svolge sullo sfondo di una serie di schermi con delle icone che servono per gestire le operazioni commerciali.
Dirk inizia senza un soldo, ma una visita a Canton gli assicura un prestito di 300.000 dollari, ripagabile in sei mesi, pena la morte. La somma è sufficiente per comperare una nave: un lorcha (una nave da contrabbando) o un clipper, con cannoni e equipaggio. Sfortunatamente all'inizio le fregate sono fuori dalla portata delle vostre tasche. Poi bisogna trovare l'equipaggio, il quale può essere formato da mercenari o dai più economici marinai sequestrati nei porti. Le taverne sono il posto migliore dove trovare quest'ultimi e una mazza è il mezzo migliore per 'persuadere' un marinaio ubriaco a seguirvi. Ma il sequestro indiscriminato di marinai può però portare alla forca, se alla polizia giunge voce dell'illecito traffico di Dirk. Un'altro svantaggio del sequestro di marinai è che degli individui conscritti formeranno un equipaggio poco cooperativo e tentende all'ammutinamento.
Trovato l'equipaggio, la nave va caricata di oggetti utili come: mappe, bussole, telescopi, sestanti, viveri e beni commerciabili che si acquistano nei magazzini e negli spacci delle città lungo la costa.
In molti posti di commercio si trovano le bische dove si scommette sulle gare tra animali mitici: se Dirk scommetterà saggiamente accrescerà i suoi averi. Altre delizie cittadine sono i bordelli e le taverne che sono perfettamente inutili tranne che per il gusto del piacere (niente di nuovo sotto il sole).
I contrabbandieri che incontrerà nei suoi viaggi tenteranno di vendere a Dirk le loro pericolosissime merci. Sono molto remunerative se vengono commerciate, ma possono anche condurvi in prigione (e anche all'inferno se siete minimamente religiosi).
In mare, lo schermo cambia per mostrare una mappa sotto alla quale ci sono sette icone che servono ad: issare e ammainare le vele, calcolare la direzione del vento, usare il binocolo, combattere, dispiegare la mappa e dar da mangiare alla ciurma: quest'ultima azione è molto importante per impedire che si ammutinino o muoiano di scorbuto.
Quando Dirk comanda una potente fregata, può diventare un corsaro e saccheggiare altre navi. Per sparare coi cannoni si utilizzano le icone sotto allo schermo principale e per abbordare e conquistare una nave in avaria ci si deve portare al suo fianco e ucciderne il capitano. Durante gli arrembaggi si può incontrare una fiera resistenza e se si perdono troppi uomini la nave di Dirk non è più governabile. Ciò è vero anche per gli avversari: non uccidete troppi marinai nemici perché sono necessari per governare la nave catturata. Alle volte altri corsari tentano di prendere le navi catturate, mettendo fine alla ricerca della ricchezza di Dirk.
Quando si riesce ad allestire una flotta, si instaura un grosso impero commerciale che genererà guadagni sufficienti a far diventare Dirk ricco sfondato, consentendogli di ripagare il suo debito.

Ecco finalmente Tai Pan ma, ragazzi, è proprio una delusione. La musica è ripetitiva, la grafica è decisamente sciatta e l'azione di gioco ancor meno attraente. Condurre uno sprite sballonzolante per una serie di città cinesi con nient'altro da fare che comprare, vendere e morire non fa per me. Dopo un po' che giocavo son caduto in letargo e m'è passata la voglia di diventare un ricco e famoso commerciante del XIX secolo. E' facile impadronirsi dei comandi, ma quando un gioco offre così poco non ha senso perder tempo.

Tai Pan deve essere arrivato dalla Cina per nave: ci sono voluti mesi prima che sbarcasse qui da noi. Bene, ora che è arrivato la domanda è: 'vale la pena aspettare'? Purtroppo la risposta è no. Anche se le idee dei programmatori sono piene di esotiche promesse, purtroppo non sono stati in grado di realizzarle. Ci sono moltissimi posti in cui andare ma le città sono tutte uguali e veleggiare da un porto all'altro è noioso. L'azione diventa subito ripetitiva e pur avendo perseverato non ho trovato niente che mi stuzzicasse l'appetito: pure i combattimenti sono noiosi. Anche la simulazione commerciale è superficiale. E' un peccato che non abbiano sfruttato le potenzialità di Tai Pan: così com'è non vale il suo prezzo.

PRESENTAZIONE 79%
Icone facili da usare e istruzioni informative.
GRAFICA 64%
Sprite poco fantasiosi scorrazzano per una serie di piatti fondali.
SONORO 67%
Un motivetto ripetitivo ma sopportabile accompagna il gioco.
APPETIBILITA' 71%
Il facile commercio attira velocemente e l'azione è abbastanza irresistibile.
LONGEVITA' 41%
Dopo aver esplorato le poche città e portato a termine le transazioni l'azione diventa presto fiacca.
GLOBALE 64%
Una simulazione commerciale abbastanza buona che però non sviluppa al massimo le sue potenzialità.

Zzap! TEST

"Gioco Caldo"

RENEGADE

Imagine, cassetta L. 12.000/18.000, disco L. 15.000, joystick e tastiera. Per C64, Spectrum, Amstrad.

- Affrontate da soli le bande di strada di New York per salvare la vostra bella

Chi ha detto che non ci sono più cavalieri? Wayne ha scoperto che la sua fidanzata Lucy è stata rapita da una banda di teppisti che la tiene prigioniera in un magazzino dall'altra parte della città. Senza pensarci né uno né due si lancia al suo soccorso...

Il giocatore, vestendo i panni di Wayne, deve affrontare decine di combattimenti per le luride strade di New York alla ricerca della sua amata. I guai iniziano non appena esce dalla stazione della metropolitana più vicina alla sua destinazione. La piattaforma è deserta salvo che per una banda di teppisti dallo sguardo feroce che in pochi secondi lo circondano. Non c'è altro da fare che combattere.

Per fortuna Wayne è un esperto di arti marziali e ha qualche asso nella manica come un fortissimo cazzotto, uno straordinario calcio all'indietro, un calcio a mezz'aria e un pugno basso. La banda fa di tutto per mettere al tappeto Wayne e ogni colpo andato a segno si porta via un bel pezzo della sua energia vitale.

Se riuscite a disfarvi degli attaccanti apparirà il capo della banda. Questo tamarro attacca con impeto ma, come Wayne, se colpito perde energia: è uno scontro all'ultimo sangue.

Se sconfiggete i teppisti della stazione, Wayne continua la sua ricerca sulla banchina del porto dove una banda di motociclisti cercano di investirlo. Intrepido, il nostro eroe cerca di disarcionarli dal sellino con un calcio a mezz'a-ria ben piazzato. Quando tutti i guidatori sono stati disarcionati i resti della banda attaccano a piedi. Di nuovo, il capo è l'ultimo ad apparire e Wayne non può progredire se prima non lo uccide.

Nel deposito di rottami la banda dei motociclisti cerca di investire Wayne che gli spara dei gran calci nelle gengive

A soli 20 secondi dalla fine del livello il nostro eroe viene sconfitto dal capo dei motociclisti

Se ne avete abbastanza di spara-e-fuggi e di giochi destrezza e desiderate sfogare le vostre frustrazioni in modo più aggressivo, date una occhiata a Renegate. Gli elementi della versione arcade sono fedelmente riprodotti e l'animazione è stupenda. Comandare il personaggio principale è abbastanza complesso, ma almeno l'Imagine non ha calato le braghe facendolo muovere unicamente col joystick. Renegade è pieno d'azione e dovrebbe assicurare una buona dose di pugni e calci a tutti gli appassionati del genere.

Poi è la volta dello squallido quartiere a luci rosse. Agli ordini di Big Bertha delle donne fatali che brandiscono fruste si danno da fare per impedire a Wayne di raggiungere la sua destinazione. La penultima scena si svolge nel cortile del magazzino dove dei maniaci armati di rasoi cercano di sfregiare Wayne: un solo tocco è sufficiente per uccidere il coraggioso newyorkese. L'ultimo duello si svolge all'interno del magazzino. Ritornano i teppisti col rasoio e il capo questa volta è armato di pistola. Se Wayne riesce a disfarsene può entrare nella stanza dove Lucy è tenuta prigioniera e... il vero amore trionferà!

Le conversioni di giochi arcade sembrano migliorare costantemente e questa è quasi perfetta. All'inizio è abbastanzea difficile impadronirsi dell'insolito sistema di comando "joystick e tastiera", ma quando ci riuscite ce n'è abbastanza da farvi scalciare e dar pugni per ore e ore. I nemici che incontrerete sono diversi e ben graduati nelle difficoltà in modo che ogni livello rappresenti veramente una progressione rispetto al precedente. Questo è un altro picchia-duro che mi ha dato molte soddisfazioni: forse dovrei farmi visitare! Fatti sotto Gryzor.

Sono stupito da quanto assomigli alla versione arcade. Lo schermo dei titoli e la musica sono virtualmente identici all'originale e anche l'azione di gioco è molto simile. Ciò che mi è piaciuto di più di Renegade è che il nemico attacca sempre in gruppo e non singolarmente. Nei livelli superiori l'azione si fa veramente frenetica specialmente quando i teppisti coi rasoi circondano il nostro eroe e iniziano a vibrar colpi. Per salvare la ragazza bisogna perseverare, ma anche dopo aver superato tutti i livelli è ancora divertente rifarsi una partita.

PRESENTAZIONE 78%
Ben rifinito come la versione arcade ma manca di opzioni.

GRAFICA 89%
Sprite superbamente animati e fondali decenti.

SONORO 74%
Motivetto ascoltabile e buoni effetti sonori.

APPETIBILITA' 92%
Il sistema di comando è abbastanza semplice e il combattimento accalappia fin dal primo istante.

LONGEVITA' 83%
Sei livelli di azione impegnativa che restano divertenti anche dopo averli superati tutti.

GLOBALE 90%
Una interessante rissa per le strade di New York.

SOLOMON'S KEY

Us Gold, cassetta L.18.000, disco L.25.000/39.000, solo joystick, per C64, Spectrum, Atari ST.

Nelle profondità remote della miniera di Re Salomone giace un'immensa fortuna: ed è di chi la prende. Ma prima di improvvisarvi cacciatori di tesori e precipitarvi a fare le valigie sappiate che il bottino è sorvegliato da un esercito di creature ostili. Questo non vi scoraggia? Allora fatevi un giretto nella miniera. . .

La miniera di Salomone è composta di 20 schermi, ognuno pieno di mattoni che l'eroe usa come punto di appoggio per correre e saltare. Prima di tutto bisogna trovare la chiave che apre la porta di uscita. Alle volte la chiave è nascosta in un luogo apparentemente inaccessibile e l'unico modo per prenderla è aprirsi una via. Puntando il joystick a destra e a sinistra e premendo il pulsante di fuoco appare un mattone su cui l'eroe può saltare. Se eseguite questa azione quando c'è già un mattone questi scompare.

Oltre alla chiave ci sono anche dei tesori disseminati qui e là che, passandogli sopra, elargiscono molti punti bonus. Alle volte rompendo un mattone appare un tesoro che incrementa ulteriormente il punteggio.

Ogni schermo è popolato di guardie aliene il cui tocco è fatale per una delle cinque vite dell'eroe. Alcuni seguono uno schema predefinito e sono facilmente eliminabili, altri sono più intelligenti e cercano di seguire lo sfortunato avventuriero. Questi può difendersi solo quando ha raccolto un bacello decorato con una fiamma: quando lo tocca il nostro eroe ha la possibilità di lanciare una bomba mortale. Questa sfera mortale vola per lo schermo trasformando ogni guardia che tocca in tesori che possono, se raccolti, trasformarsi in punti.

Si gioca contro il tempo e se non si riesce a lasciare uno schermo prima che il tempo scada si perde una vita. Se si passa invece attraverso la porta di uscita il tempo rimasto viene convertito in punti bonus e la ricerca continua nello schermo successivo dove vi sono ancora più tesori!

Dopo aver giocato, un paio di mesi fa, al gioco arcade ho atteso con trepidazione che uscisse la conversione della US Gold. Ora l'attesa è finita e sono felice di vedere che ha mantenuto quasi invariati il fascino e la giocabilità dell'originale. A prima vista Solomon's Key **assomiglia a qualunque altro gioco di raccolta e risalita ma sotto l'apparenza c'è un irresistibile e sottile gioco di logica e di riflessi. Molti dei suoi pregi non sono immediatamente visibili: e da ciò viene la gioia più grande. E' stupendo scoprire un nuovo modo di completare uno schermo o trovare un bonus nascosto. Quelli a cui piacciono i giochi che mettono alla prova il cervello oltre che l'abilità devono decisamente provarlo.**

Che strano miscuglio. E' una specie di Boulderdash **al contrario con sfumature da gioco di piattaforme. Beh! qualunque cosa sia è certamente attraente. La grafica e il sonoro non sono particolarmente travolgenti ma si gioca bene e questo è quello che conta veramente. I primi schermi sono decisamente facili ma più avanti le cose si fanno complicate e alcuni ostacoli sono diabolicamente difficili da superare. Avrei molto apprezzato la possibilità di scegliere il livello in modo da non rifare lo stesso schermo migliaia di volte ma questo è solo un piccolo neo:** Solomon's Key **è stupendo e vi raccomando vivamente di dargli un occhio.**

Gli schermi apparentemente semplici nascondono la insidiosa natura dei tranelli di Solomon's Key.

Solomon's Key **andrebbe definito un gioco di piattaforme ma il modo per 'aprirsi' una via, creando e distruggendo mattoni, è un po' insolito. Il gioco è ben presentato, si gioca bene e come molti giochi a enigmi è estremamente affascinante! L'unico appunto è che ogni partita inizia con lo stesso schermo e ciò può annoiare il giocatore occasionale. La Probe non fa sempre centro con le conversioni ma** Solomon's Key **è decisamente una delle loro cose migliori: provatelo.**

Una delle stanze da superare durante la ricerca dei favolosi tesori di Re Salomone.

PRESENTAZIONE 67%
Manca di opzioni e di funzione di *restart* ma per il resto è abbastanza buona.

GRAFICA 73%
I piccoli sprite e i fondali piatti fanno il loro lavoro.

SONORO 61%
Un motivetto ripetitivo, ma adeguato, risuona per tutto il gioco.

APPETIBILITA' 90%
L'azione di gioco è semplice ma attraente.

LONGEVITA' 79%
20 schermi riescono a mantenere viva l'attenzione di qualunque fanatico dei giochi di piattaforme.

GLOBALE 86%
Una variazione originale, soddisfacente e attraente sul tema dei giochi di piattaforme.

ZZAP! TEST

"Gioco Caldo"

INTERNATIONAL KARATE +

System 3, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64.

• Un gioco per professionisti: un arsenale di nuove mosse in questo spettacolare picchia-duro della System 3

Dopo circa un anno e mezzo dall'uscita dell'originale è arrivato il seguito dell'apprezzatissimo **International Karate**. Chiamato, con molta fantasia, **International Karate +** anche questo gioco è per uno o due giocatori ma questa volta c'è una serie di nuove mosse, un rifacimento della colonna sonora di Rob Hubbard e una nuova struttura di gioco.

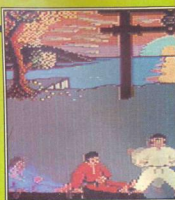
Premendo il pulsante di fuoco appaiono tre karateka: uno è controllato dal giocatore e gli altri due dal computer. I tre cominciano subito a menar colpi a destra e manca: ciascun combattente cerca di mettere al tappeto gli altri due avversari. Il giocatore ha a disposizione 16 mosse diverse, accessibili via joystick e pulsante di fuoco; tra queste: doppio calcio, testata, capriola all'indietro, pugno frontale e calcio alto.

Si vincono punti quando un giocatore mette al tappeto un avversario con un calcio o un pugno: un punto per uno stentato knock out e due per un colpo ben assestato.

International Karate + **è destinato a essere un successo! Un sacco di colpi, salti e calci. Vedere tre uomini che se le danno di santa ragione è più soddisfacente che vederne due e la possibilità di essere stesi al tappeto aumenta: ottimo per i violenti. Il movimento dei tre è veloce e animato stupendamente e gli effetti sonori da ossa rotte non sono male. Tutto ciò, esoticamente abbinato a pittoreschi fondali e impegnativi avversari, fanno di questo gioco un ottimo seguito di** International Karate.

Senza pubblicità, lanci o annunci particolari **International Karate + è apparso improvvisamente sul mercato: cosa abbastanza insolita per un prodotto della System 3. Che piacevole sorpresa!! IK+ si gioca molto meglio del suo predecessore e sembra anche più fluido. Anche se ha solo un fondale ciò non leva niente al gioco che è assolutamente strabiliante. L'effetto del tramonto sulla superficie increspata del mare è superbo: le foto non gli rendono giustizia. L'inserimento di mosse diverse aiuta a rendere il gioco più appetibile e lo schermo bonus è tremendamente divertente.**

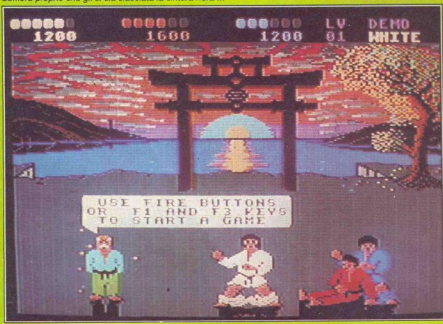
L'obiettivo è di fare cinque punti prima degli altri o di fare il massimo punteggio entro il limite di 30 secondi. Se un combattente totalizza cinque punti il tempo rimasto viene convertito in punti-bonus.

Il secondo miglior punteggio passa al round successivo e il più basso viene eliminato: 'game over' per il giocatore più scarso. Se nessuno totalizza cinque punti, passano di livello i due punteggi più alti.

L'azione inizia al livello di cintura bianca e poi progredisce a cintura gialla, verde, viola e infine nera. Ogni livello è progressivamente più difficile e a livello di cintura nera ci vogliono riflessi molto rapidi per sopravvivere.

Sembra proprio che gli si sia slacciata la cintura nera ...

Ogni tre livelli c'è la possibilità di incrementare il punteggio con uno schermo bonus. Il combattente appare al centro dello schermo, armato di uno scudo col quale deve respingere delle palle che rimbalzano da entrambi i lati. Per ogni palla respinta si guadagnano cento punti e la velocità aumenta fino a quando una palla riesce a mettere al tappeto il combattente, dopo si affronta il livello successivo.

Durante il combattimento si possono modificare alcuni aspetti dell'azione: premendo i tasti numerici dall'uno al cinque si aumenta o diminuisce la velocità e si cambiano i fondali. Premendo RUN/STOP si mette in pausa il gioco e un sosia dei Five Star vi sfida a una piccola danza sincronizzata.

C'è anche un modo per far cascare i pantaloni al combattente: ma non vi diremo come!

C'è solo un fondale in International Karate + *... ma che fondale!*

Yeah! Prendete il meglio di International Karate**, aggiungete un avversario, un bel paio di nuove mosse e una nuova musica, date un colpetto alla giocabilità e avrete l'incredibile** International Karate +**! La sensazione di gioco è superba e i tre combattenti 'ciascuno-per-sé' sono frenetici: qui c'è più violenza divertente che in qualunque altro gioco. Anche la presentazione è eccellente, con tocchi da maestro come i ragni e i pesci volanti, la possibilità di variare la velocità e mettere in pausa il gioco. 18.000 lire sono tante per un gioco di combattimento ma non troverete in giro niente di meglio.**

PRESENTAZIONE 95%
Ben disegnato e realizzato.

GRAFICA 92%
Una animazione fluida, carina e convincente su un fondale altrettanto bello.

SONORO 89%
Effetti sonori da ossa rotte e ottimo re-mix di Hubbard.

APPETIBILITA' 94%
Violenza allo stato puro immediatamente gratificante.

LONGEVITA' 82%
L'entusiasmo dopo un po' può svanire ma l'azione a due giocatori è sempre divertente.

GLOBALE 93%
Uno straordinario picchia-duro da non perdere.

BLAZER

Nexus, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera, per C64.

Le razze Mazeli e Sahiban sono in guerra da talmente tanti anni che se ne è ormai perso il conto. Arrivati ad uno stallo, le due forze hanno avviato un intensivo programma di ricerca per sbloccare la situazione. Il risultato della ricerca Mazeli è il Blazer, una nuova astronave di incredibile potenza distruttiva. Se i Sahiban lasceranno che questo velivolo si levi in volo, per lo sarà la fine.
Hanno quindi organizzato una missione suicida: un caccia monoposto dovrà infiltrarsi in territorio Mazeli per rubare il velivolo. Come incentivo, hanno offerto una ricompensa di 25 milioni di cereali galattici al volontario che riuscirà nell'impresa: un offerta che pochi rifiuterebbero. E voi siete proprio uno che non rifiuta una simile offerta.
Seduto alla console del solito Mark IV, il pilota si trova in territorio nemico. Qui, da qualche parte, si stanno dando le ultime messe a punto al Blazer.
Si comanda il Mark IV via joystick, contro continue ondate di caccia Mazeli che sfrecciano dall'alto in basso sullo schermo. Le raffiche a lunga gittata si dimostrano molto efficaci contro il nemico e il sofisticato sistema di attracco del Mark IV consente al nostro eroe di impadronirsi di ogni velivolo Mazeli fermo che incontrerà sul suo cammino. La scelta va da lenti velivoli a un colpo a navicelle rotanti con fuoco multidirezionale.
Per prenderne il controllo basta volarci sopra. I sistemi di attracco automatici consentono al pilota di spostarsi nel nuovo velivolo e di pilotarlo fino a quando viene distrutto: al che verrà lanciato nella mischia un nuovo Mark IV.
Per l'intera missione sono disponibili cinque Mark IV: se vengono distrutti tutti prima di aver concluso la missione, i Sahiban saranno alla mercé delle forze Mazeli e. . . del Blazer.

Se all'inizio Blazer **rappresenta una bella sfida, l'interesse svanisce non appena appare chiaro che un costante spara-spara alla Rambo è l'unico modo per sopravvivere. Non c'è varietà negli schemi di attacco e i fondali sono tutti molto simili. Per un po'** Blazer **è divertente ma per lo stesso prezzo, non credo sia difficile trovare qualcosa di più piacevole e gratificante.**

Devo ammettere che la prima volta che ho giocato a Blazer **mi sono divertito, ma il suo fascino svanisce troppo in fretta. Anche se il programma è molto ben rifinito e piacevole da vedere i fondali e i velivoli alieni sono troppo poco variegati e dopo qualche partita diventano stucchevoli. Il livello di prezzo è un pò eccessivo e il mercato offre un gran numero di giochi meno costosi che promettono altrettanta giocabilità e un po' più di spessore. Prima di comprarlo fate un bel giro tra gli espositori e pensateci un attimo.**

Un bella squadriglia di navicelle Mazeli aspetta solo di essere rubata.

S.J

Caricando per la prima volta Blazer **ho temuto che** Hades Nebula **fosse tornato a perseguitarmi e il giocarlo non ha fatto che acuire questa sensazione. I due giochi sono simili per azione, grafica e sensazione generale. La unica differenza è che Blazer si gioca meglio del suo predecessore, ma è più difficile. Chiunque abbia già giocato ad** Hades Nebula **dovrebbe accorgersi che questo non é uno scherzetto, ma la Nexus ha superato se stessa. Quando lo schermo inizia a riempirsi di sprite il rilevamento di collisione è ingannevole ed è un pò fastidioso vedere che i missili passano tranquillamente attraverso un alieno. D'altro canto, quando i proiettili nemici passano attraverso la navicella senza causare danni, tirate un sospiro di sollievo! Se state cercando un gioco impegnativo date la solita occhiata a Blazer, ma solo se non avete** Hades Nebula.

PRESENTAZIONE 68%
Opzione restart e decente tabella dei punteggi ma poco d'altro.

GRAFICA 70%
Alcuni stupendi fondali e moltissimi sprite alieni dorati.

SONORO 67%
Eccitante colonna sonora con alcuni adeguati jingle.

APPETIBILITA' 48%
E' maledettamente difficile fin dall'inizio.

LONGEVITA' 55%
E' una noce dura da rompere e poi alla fine sa di poco.

GLOBALE 63%
Una riesumazione di **Hades Nebula**, ribattezzato e modificato: in meglio, almeno!

A TUTTO SMANETTAMENTO

Natale è alle porte. Quale miglior momento per convincere un parente vicino o lontano a regalarvi un joystick? Se siete il tipo di giocatore che crediamo, il vostro joystick, dopo mesi e mesi di smanettamenti furiosi, sarà ormai consunto e logoro.
Ovviamente nessun vostro parente, vicino o lontano, avrà idea di che joystick farvi trovare sotto l'albero, ma c'è ancora qualche settimana di tempo per indottrinarlo come si deve.
Fate quindi la vostra scelta tra i joystick qui presentati, tenendo conto che il giudizio globale dato a ciascun joystick (a partire da un massimo del 100 per cento) è basato sulle seguenti caratteristiche: risposta del joystick e del pulsante, robustezza, ergonomicità (quanto è comodo da tenere in mano e usare) e rapporto prezzo/qualità.

THE ARCADE

Prezzo: L. 44.000

Grazie alla sua forma pseudo triangolare l'Arcade è comodo da tenere in mano. Lo stilo ha un 'gioco' non molto lungo ma è abbastanza robusto da garantire una buona resistenza all'usura.
All'inizio è un po' duro, ma col tempo diventa morbido e sensibile. Tre gommini sotto la base del joystick garantiscono una buona stabilità nel caso lo si usi appoggiato ad un piano. Dopo la pressione il pulsante salta su come una molla consentendo una facile esecuzione del fuoco rapido.
Un po' caro, ma vale il suo prezzo.
Globale 91%

PROF COMPETITION 9000

Prezzo: L. 39.000

Come il precedente, è un joystick robusto e affidabile con una buona risposta fin dalla prima partita. I quattro gommini alla base garantiscono la stessa stabilità offerta dall'Arcade. Il 'gioco' dello stilo è un po' più lungo di quello dell'Arcade ma richiede meno 'forza'. I due grossi pulsanti hanno una eccellente risposta e consentono di usarlo sia con la mano destra che con la sinistra. In definitiva, un joystick eccellente che supererà numerose sessioni di gioco ed è proprio la sua qualità che giustifica il prezzo apparentemente eccessivo.
Globale 93%

PROF COMPETITION 9000 DELUXE

Prezzo: L. 59.000

Vale tutto quello detto sul Prof Competition 9000 con qualche aggiunta e cioé l'autofuoco regolabile e quattro ventose alla base del joystick, invece di quattro gommini, che garantiscono un'ottima stabilità nel caso lo si utilizzi appoggiato ad un piano. Il prezzo è però troppo alto: 20.000 lire per quattro ventose e l'autofuoco? Sembra esagerato.

Globale 94%

QUICKSHOT I

Prezzo: L. 15.000

I Quickshot I e II sono due tra i più diffusi jostick in commercio, soprattutto per il loro rapporto prezzo/qualità. Il Quickshot I ha un gioco lunghissimo e bisogna smanettarlo furiosomente per spostarlo da un punto all'altro, il che alla lunga provoca una notevole usura, tanto che sembra che si rompa. I due pulsanti, in cima all'impugnatura a stilo e alla base del joystick, non sono molto sensibili e per avere fuoco rapido bisogna proprio pigiare come dei pazzi. Sarà anche economico, ma forse è troppo delicato e insensibile.

Globale 53%

QUICKSHOT II

Prezzo: variabile a seconda del rivenditore

Il Quickshot II è, diciamo, il seguito del Quickshot I. La presa dell'impugnatura è più sicura, i pulsanti sono più reattivi e c'è anche la capacità di autofuoco. Quattro ventose sotto la base del joystick mantengono stabile il joystick durante l'uso. L'impugnatura dello stilo consente una comoda presa e il pulsante di fuoco sull'impugnatura permette di usare sia il pollice che l'indice, di entrambi le mani, per sparare. Purtroppo i gemiti e gli scricchiolii che emette quando si gioca ricordano troppo il Quickshot I e la sua eccessiva delicatezza.

Per quelli con il tocco delicato è anche un buon affare, ma se smanettate alla disperata, rischiate di romperlo in fretta.

Globale 62%

SUPER PRO 5000

Prezzo: L. 40/42.000

L'aspetto elegante e la combinazione di colori non vi tragga in inganno. Questo joystick è tanto bello da vedere quanto da usare. All'inizio sembra un po' 'allentato', ma non ci vuole molto ad abituarcisi. Grazie al netto 'click' dei microinterruttori si ha la certezza del comando direzionale avvenuto e il gioco dello stilo, di lunghezza normale, garantisce precisione e rapidità di esecuzione. Il commutatore di autofuoco è posizionato lateralmente, per cui non si rischia di disattivarlo inavvertitamente. La robustezza e la resistenza a qualsiasi tipo di usura lo rendono uno dei joystick più meritevoli della vostra attenzione anche se il prezzo è un po' caro.

Globale 96%

SPEEDKING

Prezzo: L. 29.000

Il suo disegno anatomico, modellato sulla forma della mano, consente un'impugnatura sicura e riposante (a meno di non avere mani un po' piccole). Il pulsante è sensibile e 'a molla' e risponde perfettamente ai comandi, mentre il gioco dello stilo è più lungo di quello del Competition Pro, ma richiede meno forza.

Ha qualche difetto: non si può tenerlo appoggiato su un piano, per la base curva dell'impugnatura e il disegno anatomico modellato su una mano destra lo rende impraticabile per i mancini. In offerta natalizia viene fornito, gratuitamente, il gioco Thing Bounces Back in versione su unica cassetta per C64, Zx Spectrum, Msx, Atari e Amstrad (acquistandolo in versione offerta natalizia il giudizio globale diventa del 99%, se non del 100%).

Globale 98%

JOYPLATE

Prezzo: L. 8000

Al posto del solito stilo, il Joyplate utilizza un pulsante 'fluttuante', in un certo modo simile nel funzionamento al vecchio comando a disco della console Intellivision. Bisogna fare molta pratica per guidarlo nella direzione voluta. In giochi in cui non vi sono da fare movimenti troppo bruschi -tipo i giochi di piattaforme- funziona benissimo, ma in quei giochi in cui ci vogliono movimenti rapidi, precisi e, soprattutto, diagonali si rivela poco pratico. I due pulsanti di fuoco non sono indipendenti, cioé si possono premere alternativamente per ottenere l'effetto di fuoco rapido e in questo caso due dita sono meglio di una. In definitiva un comando 'alternativo' non eccezionale, ma robusto e con un buon rapporto prezzo/qualità.

Globale 86%

M1-GUN

Prezzo: L. 29.000

L'M1-Gun sembra il calcio di una pistola e lo si impugna come tale: la presa è quindi comoda e sicura. Lo stilo ha un gioco un po' lungo e non richiede molta forza: la risposta è però immediata e precisa. Il pulsante di fuoco è al posto del 'cane' invece che a quello del grilletto (ricordate?, trattasi di joystick a forma di pistola): una scelta indubbiamente riuscita perché consente di tenere con presa sicura il joystick e contemporaneamente di sparare in piena libertà, senza che un'azione intralci l'altra. Purtroppo la robustezza non sembra essere un pregio dell'M1-Gun: durante le prove il pulsante di fuoco si è infatti rotto. Se avete la mano leggera è un ottimo joystick, altrimenti lasciatelo perdere. Peccato però, perché il voto sarebbe stato molto ma molto più alto.

Globale 75%

TERMINATOR

Prezzo: L. 44.000

La prima cosa che si nota di questo joystick (o forse joybomb?) è la forma, originale e a prima vista simpatica. Appena lo provate però, vi dimenticate di come sia fatto e imprecate contro chi l'ha disegnato pensando troppo all'aspetto e poco alla praticità. La presa è buona, ma la 'linguetta' di sparo è posta in posizione tale che viene inevitabilmente premuta anche quando non si deve o si vuole. Lo stilo ha un gioco breve e richiede pochissima forza: sarebbe ottimo se non fosse per la scadente risposta direzionale. L'impressione è di estrema robustezza, ma il fatto che possa durare a lungo non basta a fargli meritare un giudizio lusinghiero.

Globale 52%

SUPER CONTROLLER

Prezzo: L. 17.000

La forma strana, a cuneo sottile, lo fa apparire a prima vista tutto tranne che un joystick. Lo stilo è corto e a forma di fungo e il pomello offre una buona presa. I pulsanti sono spostabili per adattarsi meglio alla mano del giocatore. Benché un po' duro all'inizio, una volta 'rodato' lo stilo risponde perfettamente ai comandi grazie al gioco molto corto. La ridotta larghezza della base consente un'impugnatura comoda e sicura.

I comandi posti lateralmente rendono difficile l'utilizzarlo appoggiato su un piano, ma il prezzo ben al di sotto della media lo rende un joystick molto interessante per il suo ottimo rapporto prezzo/qualità.

Globale 84%

TEST

SUMMER EVENTS

Anco, cassetta L.18000, joystick. Per C16/Plus4.

• Una simulazione sportiva che esalta le capacità del C16

Il periodo non è certo il più indicato per l'uscita di questo **Summer Events**. Ma se Winter Events era stato presentato in estate, l'uscita del secondo gioco della serie sportiva per il C16 della Anco non poteva che cadere in autunno.

Summer Events ricalca perfettamente lo stile della Epyx con cerimonia iniziale e finale, record con possibilità di memorizzarli su cassetta, inni nazionali e possibilità di giocare fino a 4 persone. Salto con l'asta, sollevamento pesi, tuffi, farfalla, ciclismo, giavellotto e tiro al piattello sono le classiche e poco originali discipline di **Summer Events**; poco originali nel senso che hanno già fatto la loro comparsa nei giochi della linea Games della Epyx .

Una volta caricato il gioco un classico menu permette di selezionare il numero dei giocatori, e decidere se competere in tutti gli eventi, solo in alcune discipline oppure se limitarsi a un sano allenamento.

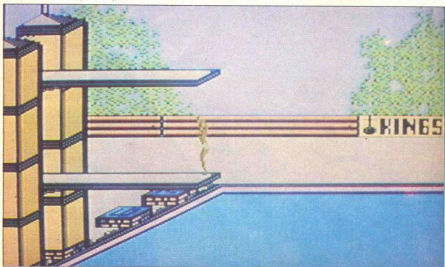
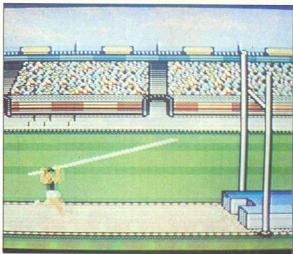
Tutte le discipline utilizzano la classica tecnica dello smanettamento della leva del joystick oppure di un tempestivo intervento sul joystick. Nel nuoto per esempio bisogna muovere il joystick a destra e sinistra velocemente e quindi in alto per respirare.

Nel salto con l'asta invece è importante muovere al momento giusto la leva per puntare l'asta al termine della rincorsa, caricare e quindi lasciarla per superare l'asticella posta all'altezza voluta. Nel giavellotto la rincorsa è determinata dal movimento del joystick, mentre premendo il pulsante di sparo si stabilisce l'inclinazione del lancio. Il ciclismo è praticamente identico a quello di Summer Games dove bisogna ruotare della leva del joystick in base alle indicazioni di una freccia sullo schermo. Nel tiro al piattello, tuffi e sollevamento pesi tutto si svolge nel modo più classico e logico.

Al termine di ogni disciplina avviene la premiazione con tanto di podio e il computer suona l'inno nazionale dell'atleta vincitore. L'ultima finezza viene dalla cerimonia di chiusura diligentemente inclusa nel programma dai programmatori dell'Anco.

Summer Events è disponibile su cassetta anche se è in preparazione una versione su disco.

L'ottimo livello raggiunto con Winter Events è confermato da questi Eventi Estivi. La grafica è ottima (molto bella l'animazione nel nuoto) e le prove sufficientemente impegnative. Le limitazioni del C16 non impressionano i programmatori dell'Anco che sono riusciti a strabiliare nuovamente i possessori del piccolo Commodore.

BMV

Un gioco sportivo di questa qualità, per il C16 sinceramente, non lo avevo ancora visto. Veramente splendido e stupefacente quello che riesce a fare l'equipe della Anco, tanto da farmi credere che la maggior parte dei giochi visti finora siano stati programmati con una mano sola. Obbligatorio, assolutamente da non perdere!!

PRESENTAZIONE 81%
Il caricamento è veloce e non dà alcun problema.

GRAFICA 80%
Stupenda sotto ogni punto di vista, dall'animazione agli sfondi.

SONORO 80 %
Gli inni nazionali non sono perfetti ma creano una certa suggestione.

APPETIBILITA' 92%
Sfide appassionanti con gli amici al limite delle prestazioni mondiali.....

LONGEVITA' 89%
......anche se il limite "umano" è facile da raggiungere e difficile da superare.

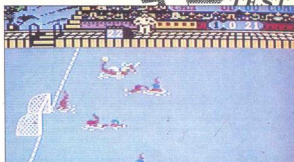
GLOBALE 92%
Grafica e giocabilità a livello dei migliori giochi. Da non perdere per i little commodoriani.

WATER POLO

Gremlin Graphics, cassetta L.18.000, joystick e tastiera. Per C64.

La pallanuoto era un gioco per tipi sportivi, ma ora la Gremlin Graphics offre la possibilità agli atleti da poltrona di partecipare a questa attività acquatica senza neanche bagnarsi i piedi.
Il menù che appare prima che il gioco inizi offre quattro opzioni: demo, partita a un giocatore, a due giocatori e campionato. La partita è suddivisa in quattro quarti di cinque minuti ciascuno. La prima squadra che entra in possesso della palla ha 35 secondi di tempo per segnare: se non ci riesce la palla passa automaticamente agli avversari.
La piscina occupa gran parte dello schermo e le due squadre sono schierate a sinistra e a destra dello schermo. La folla esultante è disposta nella parte superiore , sopra l'area di gioco, e fischi e applausi accompagnano lo svolgimento della partita.
Il giocatore controlla il membro della squadra più vicino alla palla e lo muove nelle otto direzioni. Premendo il pulsante di fuoco il giocatore si solleva e rotea il braccio per tirare o passare. La forza del colpo viene determinata dalla posizione del joystick: tenendo la leva in posizione centrale si ottiene un tiro normale, mentre spostandola a sinistra o a destra, aumenta o diminuisce la forza del tiro. L'effetto viene dato spingendo su o giù il joystick e più si tiene in posizione la leva, maggiore sarà l'effetto dato. Quando avete deciso la direzione e l'effetto, rilasciate il pulsante per tirare. Quando si segna un gol il *replay* dell'azione vi farà gioire o disperare!

Mentre cercavo di padroneggiare l'orrendo sistema di comando mugugnavo contro il gioco, ma poi mi sono veramente divertito. Water Polo **richiede molta perseveranza, ma se vi piace l'azione non dovreste lamentarvi di dovergli dedicare tempo e pazienza. Se state cercando una simulazione sportiva che abbia lo stesso tipo di fascino di** International Soccer, **ne vale proprio la pena.**

Anche se in commercio ci sono moltissime simulazioni sportive è la prima volta che ne vedo una della pallanuoto. In effetti sembra più una versione "mezzobusto" del calcio ma è ben fatta e molto divertente, soprattutto a due giocatori. Water Polo **ha grafica e effetti carini, ma la folla esultante è un po' misera (dopo un gol speravo che si mettessero tutti a fare l'onda). La cosa che mi è piaciuta di più è il replay dopo il gol! Se state cercando una simulazione sportiva piacevole ed originale, provatela.**

PRESENTAZIONE 82%
Opzione per uno/due giocatori e dieci livelli di squadre avversarie.
GRAFICA 68%
Stupendo schermo dei titoli e efficace grafica su schermo.
SONORO 41%
Pochi, ma evocativi, effetti sonori.
APPETIBILITA' 67%
Il sistema di comando è complicato ma basta un po' di pratica per farci la mano.
LONGEVITA' 71%
Dieci squadre comandate dal computer e l'opzione a due giocatori vi terranno impegnati a lungo.
GLOBALE 72%
Una simulazione sportiva difficile, impegnativa e divertente.

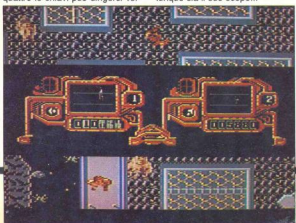
MEAN CITY

Quicksilva, cassetta L.12.000, disco L.15.000, joystick o tastiera, per C64.

L'impensabile alla fine é successo: la Terra è devastata dall'olocausto nucleare. I sopravvissuti si sono raccolti in due tribù in guerra tra loro: i mutanti semi-nomadi che battono le campagne desolate e gli abitanti della città che vivono tra le rovine di Concurb G-Gow.
Durante un'incursione gli abitanti della città hanno catturato Hante, il capo dei mutanti. In uno spericolato tentativo di salvataggio, suo figlio Sante decide di infiltrarsi da solo nella città per liberare il padre. L'impresa non è facile perché le chiavi digitali della cella sono divise in quattro parti, sistemate su dei piedistalli situati all'interno della città. A peggiorare le cose, suo cugino Calte ha mire di potere sulla tribù dei mutanti e si mette alla ricerca di Hante, ma non per salvarlo, per ucciderlo. Possono partecipare uno o due giocatori che vestono uno i panni di Hante, l'altro di suo cugino. Nel modo a un giocatore è il computer che impersonifica Calte. Lo schermo suddiviso in due mostra una veduta aerea di entrambi i personaggi.
I cittadini sono decisamente ostili ai mutanti e fanno del loro meglio per impedire ai due infiltrati di portare a termine le loro rispettive missioni. Venendo a contatto con i cittadini si perde energia e quando arriva a zero si perde una vita. Se ciò succede, tutte le chiavi precedentemente raccolte ritornano sui loro rispettivi piedistalli. Se un personaggio viene ucciso dal suo avversario le chiavi che aveva raccolto passano automaticamente al vincitore. Solo quando un personaggio è in possesso di tutte e quattro le chiavi può dirigersi verso la cella per liberare Hante: qualunque sia il suo scopo...

Ci sono alcune idee encomiabili in Mean City, la migliore è lo schermo diviso in due. Peccato che i due schermi siano in miniatura: la visuale è così limitata che risulta frustrante. Il movimento dei personaggi poco morbido e lo scrolling un po' ballonzolante danno una sensazione di non finito. E' necessaria una mappa, ma con uno schermo così piccolo, bisogna essere dei certosini.

Lo scenario è certamente interessante, ma quando si entra in azione, la delusione è assicurata. Mean City **è solo una variante di** Gauntlet **e per di più neanche molto bella. Un'area di gioco così piccola e limitata rende le cose veramente difficili. 18.000 lire sono troppe: non diverte abbastanza.**

PRESENTAZIONE 71%
Schermo dei titoli d'effetto, opzione uno/due giocatori e un utile comandi di 'reset'.
GRAFICA 67%
Bei fondali anche se il piccolo schermo non invoglia alla 'perlustrazione guidata'. Scrolling e animazione un po' miseri.
SONORO 58%
Adeguato, ma gli effetti sono scarsi e la musica si limita allo schermo dei titoli.
APPETIBILITA' 48%
I comandi, scomodi e imprecisi, all'inizio non facilitano le cose.
LONGEVITA' 43%
Quelli che vogliono perseverare troveranno pane per i loro denti.
GLOBALE 51%
Un mediocre arcade adventure non sfruttato al meglio.

IRONICO DESTINO?

Steve Jarrat, che riconoscerebbe un piedipiatti privato al primo colpo d'occhio, pondera sulla natura del fatalismo.

ACCOLADE'S COMICS

US Gold/Accolade, disco L.25.000, per C64.

Se siete uno di quegli sfortunati che non posseggono un disk drive allora potete anche voltar pagina. **Accolade's Comics** infatti occupa sei facciate di dischetto e sebbene l'Accolade e la US Gold stiano lavorando a una versione su cassetta che funzioni. . . non state ad aspettarla col fiato sospeso!

La storia segue le avventure di un tipico detective da fumetto di nome Steve Keene, spia privata. . . e furbo di tre cotte.

Dopo una strabiliante sequenza introduttiva, la storia inizia con la visita di Keene alla sua base segreta che si nasconde nel retrobottega di un negozio di animali. Qui c'è la prima opportunità di alterare il percorso del gioco con un opzione che cambia il dialogo del capo di Keene. A seconda di quale frase si sceglie, la storia si svilupperà in uno dei due scenari principali: il salvataggio dello scomparso professore Zoron Farad o il misterioso caso della riproduzione degli idranti!

Il destino di Keene è controllato fino ad un certo punto dal giocatore stesso. In certi momenti del gioco, il giocatore seleziona il dialogo di Keene (che appare dentro le tipiche nuvolette dei fumetti) o sceglie una serie di azioni indicate da una freccia. La storia varia leggermente a seconda delle scelte fatte ma in verità il destino di Keene è già segnato: in definitiva, la trama segue un percorso predeterminato.

Ogni pannello della storia viene caricato dal disco e mostra la situazione in cui si trova Keene in quel momento. Quasi ogni pannello è accompagnato da una animazione, a volte discreta e altre volte superba. Altrettanto brillante è la qualità della grafica, soprattutto se si considerano le limitazioni dello schermo e il fatto che ogni pannello occupa al massimo un quarto dell'area disponibile.

Dopo aver visto un pannello, premendo il pulsante,si richiama quello successivo. Il nuovo entra in dissolvenza utilizzando ingegnosi effetti e una volta che lo schermo è pieno la pagina sparisce con una bella animazione.

La nuvoletta nera mostra i dialoghi disponibili

Sembra che Steve Keene abbia problemi con il campanello

Una delle impegnative sequenze arcade di Accolade's Comics

Ogni volta che Keene si trova in pericolo, deve affrontare una delle otto sequenze arcade che appaiono inaspettatamente durante il gioco. Finalmente Keene passa sotto il diretto controllo del giocatore e di solito è necessario un certo grado di abilità per guidarlo attraverso tutto ciò che i cattivi hanno preparato per lui. Se non riuscite a completare una sequenza arcade perdete una delle cinque vite di Keene. Keene può perdere una delle sue incarnazioni anche durante lo sviluppo della trama: scegliendo certi percorsi si può condurre Steve in situazioni da cui non è facile tornare indietro! Dopo il suo decesso apparirà il numero delle vite rimaste e la storia riprenderà da un pannello precedente in modo che il giocatore possa scegliere un'altra strada. Il gioco finisce Quando si perdono tutte e cinque le vite bisogna ricominciare da capo.

In ogni momento (tranne che nelle sequenze arcade) si può salvare il gioco sul disco programma e al completamento di un caso verrà registrato ogni punteggio degno di nota. A causa delle poche variazioni tra una partita e l'altra, una volta risolto il caso non si ha più motivo di rigiocare quel particolare scenario. Non c'è sufficiente azione da invogliare a fare una partitina veloce e non è sicuramente un adventure interattivo. Non è comunque colpa dei programmatori: se avessero incluso altre storie mantenendo lo stile grafico del gioco, avrebbero utilizzato decine di dischi invece di tre. **Accolade's Comics** è uno di quei giochi che le prime volte risu ta eccezionale ma, una volta giocati, l'interesse svanisce in fretta. Peccato, perché è realizzato benissimo, è rifinito con cura ed è veramente spiritoso.

L'AFFAIRE

Infogrames, disco L.39.000, joystick/tastiera. Per MSX2, Atari ST, Amiga.

La software house francese Infogrames è diventata famosa con una serie di adventure originali, storie interattive e spara-e-fuggi come **Prohibition** e **Tnt.** Ma il loro pezzo forte è stato sempre il genere noire e poliziesco. Un filone che ci ha regalato dei piccoli capolavori come **Vera Cruz** e **Murder on the Atlantic** a cui va aggiunto l'**Affaire**, un detective adventure realizzato Msx 2 e prossimamente disponibile per altri sistemi. Esiste anche la versione in Italiano (con molti errori ortografici) ed è inclusa nel catalogo giochi della Philips.

L'**Affaire** è controllata via joystick ed è stata concepita come un' adventure cinematografica e per la maggior parte del gioco l'atmosfera da film è assicurata dall'eccellente grafica e dall'ottima musica di accompagnamento. Come in tutti i film comunque ci sono alti e bassi.

La storia vede come protagonista principale Raymond Pardon, un giovanotto appena uscito di prigione dopo aver scontato una condanna di sei anni per un crimine che non ha mai commesso.

Ovviamente Raymond non è molto felice per aver perso i migliori anni della sua vita e in prigione ha meditato la sua vendetta: scoprire chi lo aveva incastrato. Come se non bastasse oltre all'inganno ecco anche la beffa: due giorni prima di essere arrestato Raymond si innamorò di una ragazza che in seguito lo abbandonò accusandolo di essere un criminale.

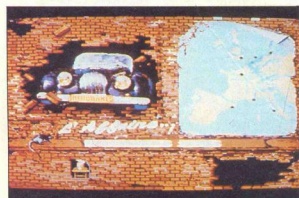
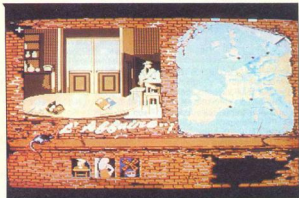
La vendetta anima il nostro eroe e troverà soddisfazione solo quando scoprirà l'identità del vero responsabile di questo inganno giudiziario.

Al processo furono tre i testimoni ad accusarlo, tre persone provenienti da tre nazioni europee che Raymond riuscì a vedere per pochi secondi. La sua indagine inizia proprio dalla ricerca di questi personaggi.

Per risolvere il mistero deve visitare sette città europee, intervistare varie persone, perlustrare vari e raccogliere e analizzare oggetti e indizi. Tutte queste azioni sono eseguite muovendo un cursore attraverso lo schermo e quindi selezionando varie icone e riquadri.

Una larga finestra al centro dello schermo rappresenta una vista generale della corrente locazione; muovendo il cursore è possibile ingrandire su una piccola finestrella tutti i dettagli dello scenario. Con questa indagine da schermo si trovano numerosi oggetti e si possono interrogare numerose persone. Nella parte destra dello schermo avete un'altra finestra contenente la mappa dell'Europa, l'inventario degli oggetti raccolti oppure l'identità che sta assumendo Raymond. Il nostro eroe infatti può trasformarsi in vari personaggi e dimostrare una certa furbizia; alcuni personaggi per esempio offrono informazioni e aiuti solo in cambio di denaro. Le identità a sua disposizione sono quella originale di Raymond Pardon, di un malvivente, capobanda e giornalista.

Per cambiare identità o viaggiare attraverso le varie città bisogna selezionare le icone corrispondenti mentre per intervistare i personaggi bisogna selezionare le loro sagome dallo schermo principale e quindi affrontare la conversazione con lo scrolling del testo. Una volta che Raymond è arrivato in una città può muoversi attraverso vari posti selezionando le corrispondenti icone sotto la finestra principale. In questo modo potrà visitare strani luoghi e incontrare personaggi molto particolari alla ricerca delle informazioni.

Se questo film elettronico dovesse avere il visto dalla censura sarebbe sicuramente vietato ai minori.

Un'altra produzione in stile Infogrames. Una storia un po' piccante di un personaggio alla ricerca del riscatto e della giustizia. Quella della traduzione é una buona iniziativa, peccato che sia molto approssimativa. La grafica sfrutta a fondo le capacità tecniche dell'MSX 2. La Infogrames ha assicurato che la versione per ST di prossima realizzazione sarà identica all'originale mentre è in studio la possibile produzione della versione per Amiga.

PRESENTAZIONE 65%
Una piacevole confezione. Istruzioni insufficienti scritte in un italiano sgrammaticato.

GRAFICA 92%
Una serie di schermi/ cartoline di pregevole fattura con abbondanza di immagini digitalizzate.

SONORO 79 %
Colonna sonora continua di pregevole fattura.

APPETIBILITA' 91%
Il sistema di comando è molto facile da utilizzare anche se lo scrolling dei messaggi di testo è troppo lento.

LONGEVITA' 85%
L'intrigo è appassionante anche se le azioni e il testo troppo ripetitivi.

GLOBALE 80%
La Infogrames è una garanzia di classe e raffinatezza. L'Affaire ha una grafica spettacolare e una storia appassionante.

CAMBIAR VITA

Se siete stufi di far saltare in aria schiere di alieni o se vi siete consumati i polpastrelli a furia di digitare comandi avventurosi sulla tastiera potete provare un altro genere di giochi per computer: gli oscuri Giochi di Ruolo! E' un genere derivato da giochi da tavolo come il famoso Dungeons & Dragons. **Di solito il giocatore crea un proprio personaggio e entra in un ambiente simulato dove deve accrescere (o decrescere) le caratteristiche vitali del suo alter ego. Queste "caratteristiche" normalmente consistono in: forza, carisma, saggezza, abilità, 'hit points' o immunità (cioè l'inclinazione a subire ferite) e fortuna, e si alterano, a seconda di come ci si rapporta con le situazioni e i personaggi del gioco, in meglio o peggio.**

MOEBIUS

Microprose/Origin, disco L.39.000, per C64.

La terra di Khantun è una landa desolata. Fin dal triste giorno in cui Kaimen rubò la Sfera dell'Armonia Celeste le forze della dissoluzione regnano incontrastate. Piogge e siccità improvvise tormentano la terra, forse per reazione naturale alla presenza della Sfera nei piani materiali di Terra, Acqua, Aria e Fuoco.

C'è però un eroe che può porre fine a questi giorni cupi e restaurare la pace e la tranquillità. . . voi! Sotto la guida di Moebius il Monaco, il personaggio del giocatore viaggerà fino al piano del Fuoco per snidare e al fine distruggere Kaimen.

Prima di affrontare la missione c'è un'opzione che consente di creare, distruggere o esaminare un personaggio. In ogni momento ci sono 7 avventurieri tra cui scegliere il personaggio da guidare.

C'è anche un opzione per selezionare il modo addestramento che consente a un personaggio appena creato di accrescere le proprie energie e abilità. La prima parte dell'addestramento è un duello, a mani nude o con la spada, con una guardia di palazzo o un assassino. Ci sono 12 mosse, a cui si accede via tastiera, che includono una serie di calci e pugni e di mosse per schivare i colpi. Le regole dell'incontro sono semplici: lo sconfitto è colui che perde per primo tutta la sua energia fisica.

La seconda parte dell'addestramento è la divinazione. Questa consiste nel mantenere dentro i confini di un quadrato per un tempo dato uno spirito, comandandolo con dei tasti predefiniti. Il risultato di questo esercizio spirituale definisce la vostra energia mentale iniziale. L'addestramento è di cruciale importanza in quanto solo portandolo a termine con successo si procede nella ricerca della Sfera.

I piani materiali che il personaggio deve attraversare sono, nell'ordine: Terra, Acqua, Aria e Fuoco. Il personaggio è rappresentato come un mezzo busto in stile Ninja i cui movimenti sono comandati da dei tasti predefiniti. Degli oggetti, tra cui acqua, alberi, rocce e vegetazione, ostacolano la marcia e possono essere superati solo se si possiede l'arma giusta. Per esempio: la spada apre un varco nella vegetazione e il martello spacca le rocce. Anche gli animali, buoni o cattivi che siano, rappresentano ostacoli da superare.

In qualunque momento del gioco premendo il tasto F1 si interrompe l'azione e si può andare al menù delle azioni. Questo consente al personaggio di portare a termine una determinata azione quale: esaminare, comunicare, fare magie, prendere, lasciare o ricominciare il gioco. Comunicare con gli indigeni è possibile solo se il personaggio non ha niente in mano altrimenti questi si spaventeranno e chiameranno una guardia. Quando il personaggio sconfigge un avversario entra in possesso di ogni sua arma. Quando un avversario muore lascia cadere anche altri oggetti che il personaggio può decidere se raccogliere o no.

Per trovare e sconfiggere i nemici è essenziale impadronirsi dell'arte magica e lungo la strada verso la Sfera acquisirete sempre più esperienza in questa difficile arte. Quando il personaggio ha portato a termine un'impresa appare Moebius che lancia parole di incoraggiamento che accrescono la forza psichica e fisica del personaggio: l'appoggio del Monaco è essenziale per sconfiggere Kaimen.

PRESENTAZIONE 61%
Confezione discreta e esaurienti opzioni, ma il tempo di accesso al disco è veramente lento.

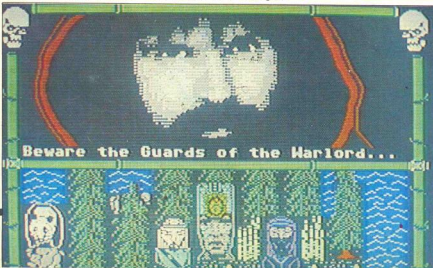
GRAFICA 44%
Grafica povera e poco fantasiosa.

ATMOSFERA 52%
Il libretto di istruzioni crea una magnifica atmosfera ma l'azione di gioco non mantiene le aspettative.

LONGEVITA' 46%
Quel poco che c'è è subito rovinato dalla lentezza di accesso al disco.

GLOBALE 48%
Un gioco caro che purtroppo non sviluppa appieno le sue potenzialità.

*Se giudicassimo **Moebius** dalla confezione e dallo scenario faremmo salti di gioia. La storia sembra abbastanza emozionante, c'è dell'azione in stile arcade e, per di più, in omaggio c'è una fascia orientale da indossare mentre si gioca. Ma il gioco ha molti difetti. L'accesso al disco incredibilmente lento ha messo a dura prova la mia pazienza fin dall'inizio rovinando ogni possibile suspence. Le sequenze arcade sono inutili e incredibilmente povere e gli avversari si battono con facilità: avremmo preferito qualcosa di più difficile, qualcosa che facesse spremere le meningi. E' un peccato che **Moebius** sia così scadente perché qualche idea potenzialmente buona c'è.*

JR

*La prima cosa che ho notato di **Moebius** è che ci vuole un sacco di tempo perché si carichino dal disco i vari pezzi del gioco. Non sarebbe un problema se fosse bello... ma non lo è. Le scene di combattimento sono a scatti, lente e molto facili da imparare: molti degli avversari si possono uccidere con una sola mossa ripetuta più volte. La rappresentazione in stile Ninja è a dir poco semplicistica e l'ambiente circostante aggiunge poco. Gli effetti sonori e la musica sono abbastanza buoni ma non ripagano certamente della delusione della grafica. Per quanto mi riguarda Kaimen può tenersi la Sfera: recuperarla è fatica sprecata.*

NW

ALTERNATE REALITY: THE DUNGEON

Datasoft, disco L.39.000. Per C64.

In piedi nella camera buia c'è un personaggio che fissa l'antico portale. I ricordi dell'arrivo degli alieni e la sua conseguente cattura gli scorrono nella mente. Perché proprio lui? Cosa vogliono? Sa che il suo destino si nasconde dietro quel portale proibito. . .

La porta è attraversata da un campo di energia pura e, sopra di essa, c'è un pannello con dei numeri lampeggianti. Appena il personaggio attraversa la porta i numeri smettono di lampeggiare e vengono assegnati i punti di resistenza, forza, saggezza, carisma, intelligenza, abilità e immunità con le quali inizierà la sua ricerca. Sta per iniziare il secondo capitolo della saga di **Alternate Reality**.

Chi è riuscito a finire **Alternate Reality: The City** può caricare direttamente il suo personaggio in questo nuovo scenario: caratteristiche comprese. I nuovi arrivati devono invece crearsi un personaggio ex novo.

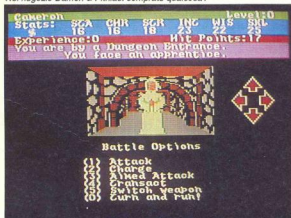
La ricerca si svolge nel sottosuolo della città di Xebec, negli umidi e bui corridoi delle segrete sotterranee. In queste orribili catacombe ci sono molti luoghi interessanti popolati da strane e potenti creature: alcune amichevoli, altre no. I Trolls e i Goblins che abitano i sotterranei della città sono mortali: se il personaggio decide di allearsi con uno dei due, l'altro diventa automaticamente suo nemico giurato. Se il vostro personaggio è però sufficientemente abile può metterli uno contro l'altro.

I viveri necessari per sopravvivere si possono trovare nei mercati o ce li si può procurare con azioni poco meritevoli, ad esempio estorcendoli agli altri abitanti del sottosuolo. Il personaggio può portare con sé solo un numero limitato di oggetti quindi bisogna decidere con attenzione qual'è l'inventario più utile. Per fare qualunque progresso sono necessari cibo, acqua, vestiti e una bussola. Incantesimi, pozioni, 'briscole' e strane armi (come gladi e kukri) sono altri oggetti che aiutano a tener in vita il personaggio.

Lo schermo è diviso in tre aree principali. La parte superiore mostra le cifre del personaggio e dà una breve descrizione della locazione in cui si trova. Sotto c'è un'immagine di ciò che il personaggio vede: siano essi i muri delle catacombe che le caverne di cristallo o l'interno di uno dei numerosi palazzi. Mano a mano che il personaggio cammina lo schermo scrolla e da qualunque posizione è possibile girarsi in tutte e quattro le direzioni. L'area inferiore mostra: l'attuale condizione del personaggio, la quantità di cibo e acqua che ha con sé, un menù di opzioni e qualunque messaggio significativo. Una musica evocativa e appropriati effetti sonori accompagnano il gioco.

In qualunque momento il giocatore può lanciare incantesimi, usare e prendere oggetti, salvare e caricare il gioco. Alcune azioni possono però essere compiute solo durante gli incontri o l'esplorazione delle catacombe. Se volete ritornare su una decisione presa basta premere il tasto RUN/STOP.

Bisogna superare quattro livelli con l'obiettivo di trovare l'Oracolo della Profezia e di scappare dalle catacombe sotterranee, potendo quindi affrontare la prossima parte di **Alternate Reality**. Due sono infatti gli obiettivi finali dell'intera serie: tornare sulla Terra o vendicarsi degli attaccanti.

Nel negozio Damon & Pithias: comprate qualcosa?

Quando vi trovate di fronte a un apprendista cosa fate? In Alternate Reality *spetta a voi deciderlo....*

Anche se i miei primi personaggi non sono durati a lungo ho veramente apprezzato il mondo sotterraneo di ***Alternate Reality:*** *in effetti è stato il gioco che mi ha iniziato ai giochi di ruolo per computer. Dopo un po' di pratica (e un po' di fortuna) sono riuscito a costruire un personaggio e spero che un giorno o l'altro riuscirò a scappare. La grafica tridimensionale crea un'atmosfera straordinaria ed è facilissimo farsi prendere dall'azione. Il bello di* ***Alternate Reality*** *è che è facilissimo da giocare ma riesce ugualmente ad essere completo. La mappa è molto ampia ed è pieno di locazioni da esplorare e di personaggi con cui interagire. Se avete del tempo libero* ***Alternate Reality*** *offre un intero mondo da esplorare: provatelo.*

JR

Lo schermo dei titoli e la musica sono impressionanti così come la sequenza in cui si crea il personaggio. Andare a zonzo per le catacombe è molto piacevole e ci sono un sacco di cose da fare e un sacco di personaggi da incontrare. E' essenziale farsi una mappa e ponderare bene quali cose comperare e quali rubare. Anche gli oggetti presentano dei quesiti: non è sempre lampante a che cosa servano. ***Alternate Reality: The Dungeon*** *ha molti elementi di gioco ben eseguiti e dovrebbe tener impegnati i giocatori di ruolo per secoli. Aspetto con impazienza il prossimo della serie!*

NW

PRESENTAZIONE 89%
Ottime la confezione, le istruzioni e l'impaginazione su schermo. Eccellente lo strumento di creazione del personaggio.

GRAFICA 92%
Decisamente evocativa e convincente. La tridimensionalità rende ancor più realistica la sensazione di "essere lì".

ATMOSFERA 89%
Farsi accalappiare da questo convincente mondo alieno è facilissimo.

LONGEVITA' 86%
C'è moltissimo da vedere e da fare: le prigioni sotterranee dovrebbero incatenare allo schermo per settimane qualunque giocatore di ruolo.

GLOBALE 85%
Un eccellente gioco di ruolo pieno di spessore, varietà e interazione.

ENLIGHTENMENT/ DRUID II

Firebird, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64,

Cento e tre anni dopo la sua espulsione dalla terra di Belorn, Acamantor il necromante è tornato. Ancora una volta il Druido Hasrinaxx si appresta a combattere il principe nero e così si avvia verso la torre di Acamantor per sconfiggere definitivamente il nefasto necromante.
Hasrinaxx parte dal villaggio di Ishmar e deve attraversare nove zone a scorrimento multi-direzionale, più i cinque livelli della torre di Acamantor, per poter considerare terminata la missione.

Eccola qua! La seconda parte della saga del Druido più amato da tutti e del suo fedele animale primordiale. Dopo molti anni di pensione il vecchio mago ritorna e trova il mondo invaso da malvagie creature: e che cosa ti fa? Indossa il suo mantello e il suo cappello a punta e ci intrattiene piacevolmente risalvando il mondo. Per muoversi bene nel gioco ci vuole un po' di pratica, ma poi vi aspetta un divertimento sempre maggiore. Druid II è un seguito molto giocabile di un gioco originale altrettanto giocabile: magico!

Il seguito del famoso Druid ci ha messo un po' ad arrivare ma l'attesa è stata premiata. L'azione di gioco è di fatto la stessa del precedente, ma qui ci sono 25 incantesimi, 15 diversi livelli e una valanga di nuovi avversari da affrontare. Il gioco ha molto spessore e anche quelli che avevano giocato all'originale avranno il loro da fare per scoprire cosa fare al momento giusto. Anche se Druid II appartiene alla lunga lista dei cloni di Gauntlet, è uno dei migliori che avrete la fortuna di giocare: fatelo vostro!

Ad ogni passo orde di scagnozzi del malvagio necromante lo attaccano, cercando di impedire al buon Druido di raggiungere il suo obiettivo.
Qui e là per il territorio ci sono 25 incantesimi che vanno raccolti e utilizzati contro i nemici, i quali hanno dei poteri di rivalsa che rendono la vita difficile al Druido. Alcuni incantesimi sono inefficaci su alcune creature e quindi bisogna capire quali usare contro chi.
Se le cose si mettono male, Hasrinaxx può creare un animale primordiale che lo aiuti nella battaglia. Questa goffa e ingombrante creatura è controllata o da un altro giocatore o inserendo con la tastiera dei comandi predefiniti. Egli protegge Hasrinaxx schiacciando ogni attaccante ma per ogni nemico spiaccicato perde un po' dei suoi magici poteri. Quando tutti i suoi poteri sono svaniti, la creatura ritorna da dove era venuta.
La maggior parte dello schermo è occupata dalla finestra scrollabile che mostra il territorio. Un pannello sottostante mostra l'inventario del Druido, ogni messaggio in arrivo e lo stato e il tipo di animale primordiale attualmente in uso. Una barra verde sotto il pannello principale cresce a mano a mano che la missione progredisce: è un'ottima indicazione delle alterne fortune del Druido. Un'icona dell'energia sulla destra della finestra principale mostra lo stato di Hasrinaxx: diminuisce quando un avversario lo tocca o quando attraversa l'acqua o il fuoco.
Quando il Druido ha perso tutta la sua energia, le sue imprese vengono classificate secondo la quantità di avventura risolta: la categoria più bassa è Aspirante Orco mentre Signore Supremo è il premio per aver annientato Acamantor.

Un paesaggio a scorrimento, un pannello informativo e pure un druido. Vi sentite illuminati?

Una serie di paesaggi inospitali da attraversare armati di un arsenale di 25 incantesimi da lanciare ai suoi demoniaci abitanti è certamente la miglior ricetta per un gioco di magia. Il Druido blu incede con morbidezza nel paesaggio scodellando incantesimi anti-demoni contro gli indigeni, come se non ci fosse alcun domani: cosa probabile nel caso trionfi Acamantor. L'azione è piena di spessore e gli apprendisti Stregoni avranno da fare per un bel po'. Evocate il contante e comperatelo subito!

Non essendo amante dei ragni giganti, Hasrinaxx si fa piccolo piccolo e se la dà a gambe.

PRESENTAZIONE 87%
Ottima opzione per uno/due giocatori e molte utili informazioni su schermo.

GRAFICA 84%
Gli sprite sono un po' paffuti ma i fondali sono eccellenti.

SONORO 76%
Motivetto e effetti sonori evocativi.

APPETIBILITA' 83%
Il gioco si frammenta in tanti piccoli giochi ma l'azione è ugualmente piacevole.

LONGEVITA' 82%
Un'ampia mappa a scorrimento da esplorare e un'intero esercito di creature strane con cui combattere.

GLOBALE 85%
Un seguito di **Druid** divertente e meritevole.

DISPONIBILI

COMMODORE 64					
1115	007: The living daylights	ItalVideo	AA	NO	12.000
1197	Accolade comics	Accolade	RA	NO	49.000/d
1292	Adventure construc. set	Ariolasoft	UT	NO	18.000/d
1284	Artic Fox	Ariolasoft	SI	NO	12.000
1299	Automan	Bug-Byte	AR	NO	12.000
1302	Below the root	Windham classic	AD	NO	18.000/d
1272	Bismarck	PSS	ST	NO	18.000
1273	Bismarck	PSS	ST	NO	25.000/d
1266	BMX simulator	Code Masters	SP	NO	5.000
1190	Bubble bobble	Firebird	AR	NO	18.000
1256	California games (USA)	Epyx	SP	NO	50.000/d
1307	Cell defence	HesWare	ED	NO	15.000/d
1048	Champ.Baseball	Activision	SP	NO	25.000/d
1233	Champ.Baseball	Activision	SP	NO	18.000
0929	Choplifter	Ariolasoft	AR	NO	5.000
1270	Conflict in Vietnam	Microprose	ST	NO	39.000/d
1242	Create with Garfield	DLM Educational	GR	NO	50.000/d
0560	Defender of the Crown	Mindscape	CW	NO	29.000/d
0862	Desk pack 1	Berkeley	AG	NO	50.000/d
1297	Elidon	Orpheus	AD	NO	15.000
1154	Epyx epics	U.S. Gold	RA	NO	18.000
1155	Epyx epics	U.S. Gold	RA	NO	25.000/d
1287	Eureka!	Domark	AD	NO	12.000
1308	Fahrenheit 451	Telarius	AD	NO	25.000/d
0864	Font pack 1	Berkeley	AG	NO	45.000/d
0948	Football fortune	CDS	SP	NO	35.000/d
1229	Game over	Ocean	AR	NO	25.000/d
0863	GeoDex	Berkeley	AG	NO	60.000/d
1263	GeoFile	Berkeley	AG	NO	75.000/d
0860	GEOS 64	Berkeley	AG	NO	89.000/d
0204	Handball Maradona	Bug-Byte	SP	SI	7.500
1291	Henry's house (4 prg.)	English Softw.	RA	NO	12.000
0978	Jet 2.0	Sub Logic	SI	NO	89.000/d
1415	King Quest triple pack	Sierra On-line	RA	NO	49.000/d
1110	Last mission	U.S. Gold	AR	NO	18.000
1300	Lord of the rings	Melbourne House	AD	NO	18.000
1286	Macbeth	Sparklers	AD	NO	15.000
1305	Master of the lamps	Activision	AR	NO	15.000/d
1101	Max torque	Bubble bus	SP	NO	18.000
1391	Mean city	ItalVideo	AR	NO	12.000
1392	Mean city	ItalVideo	AR	NO	15.000/d
1226	Mega apocalypse	ItalVideo	AR	SI	12.000
1319	Mega apocalypse	ItalVideo	AR	NO	15.000/d
1123	Moebius	Origin	AA	NO	39.000/d
1203	Mystery of the Nile	Firebird	AA	NO	18.000
1268	Mystery of the Nile	Firebird	AA	NO	25.000/d
1290	Neverending story	Ocean	AD	NO	15.000
1417	Nord and Bert couldn't make	Infocom	AD	NO	49.000/d
1271	Ogre	Origin	ST	NO	39.000/d
1325	On the tiles	Firebird	AR	NO	18.000
1326	On the tiles	Firebird	AR	NO	25.000/d
1296	Osprey!	Bourne educ. sw	ED	NO	12.000
1108	Renegade	Leader	AR	SI	12.000
1320	Renegade	Leader	AR	NO	15.000/d
1303	Rock'n'bolt	Activision	AR	NO	12.000
1323	Scary monster	Firebird	AR	NO	18.000
1243	Scenery disk 1	Sub Logic	SI	NO	35.000/d
1244	Scenery disk 2	Sub Logic	SI	NO	35.000/d
1245	Scenery disk 3	Sub Logic	SI	NO	35.000/d
1246	Scenery disk 4	Sub Logic	SI	NO	35.000/d
1247	Scenery disk 5	Sub Logic	SI	NO	35.000/d
1248	Scenery disk 6	Sub Logic	SI	NO	35.000/d
1239	Scenery disk 7	Sub Logic	SI	NO	45.000/d
1249	Scenery disk Japan	Sub Logic	SI	NO	45.000/d
1250	Scenery disk San Francisco	Sub Logic	SI	NO	45.000/d
1289	Select 1 (12 prg.)	Computer record	RA	NO	12.000
1194	Solomon's key	U.S. Gold	AA	NO	18.000
1195	Solomon's key	U.S. Gold	AA	NO	25.000/d
1257	SS: baseball (USA)	Epyx	SP	NO	50.000/d
1267	Super Robin Hood	Code Masters	AA	NO	5.000
1152	Super sprint	Electric dreams	SP	NO	18.000
1322	Super sprint	Electric dreams	SP	NO	25.000/d
1293	Swiss family Robinson	Windham classic	AD	NO	18.000/d
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	12.000
1109	Tank	Leader	AR	SI	12.000
1321	Tank	Leader	AR	NO	15.000/d
1236	Tass times in Tonetown	Activision	AD	NO	15.000/d
1294	The great american road rac	Activision	SI	NO	18.000/d
1298	The tracer sanction	Activision	AD	NO	15.000/d
1304	The young ones	Orpheus	AD	NO	12.000
1327	Track & field	Konami	SP	NO	18.000
1328	Track & field	Konami	SP	NO	29.000/d
1114	Transatlantic ballon challe	Virgin Games	SP	NO	18.000
1265	Treasure island	Mastertronic	AD	NO	5.500
1309	Valhalla	Legend	AD	NO	15.000
1295	Vikings	Status software	AA	NO	12.000
1111	War game construction set	Strategic Simul	ST	NO	39.000/d
1187	Where in world Carmen Sandi	Broderbund	AD	NO	59.000/d
0861	Writer's workshop	Berkeley	AG	NO	75.000/d
1285	Zzap sizzlers II (4 prg.)	Gremlin	RA	NO	15.000/d

AMSTRAD CPC 464					
1362	Action pack I		RA	NO	19.000
1183	Edge classic	The Edge	RA	NO	18.000
0348	Flash Gordon	M.A.D.	AR	NO	7.500
1100	Game over	Ocean	AR	NO	18.000
1367	Geoff Capes strong man	Mastertronic	AR	NO	5.000
0710	Indoor Games	Databyte	SP	NO	18.000
1300	Lord of the rings	Melbourne House	AD	NO	18.000
0717	Mini Office II	Database Publis	PI	NO	35.000
1364	Mission genocide	Firebird	AR	NO	5.000
1366	Motos	M.A.D.	AR	NO	7.500
1203	Mystery of the Nile	Firebird	AA	NO	18.000
0988	Road runner	U.S. Gold	AR	NO	18.000
1363	Sharpes Deeds & Black mount		AD	NO	18.000
1365	Table football		SP	NO	5.000
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	18.000
1065	Trio hit pack	Elite	RA	NO	18.000
0836	Wonder boy	Activision	AR	NO	18.000
1361	Zynaps	Hewson	AR	NO	18.000

COMMODORE 16					
1301	C16 classics	Gremlin	RA	NO	18.000
1188	Power pack 1	Audiogenic	RA	NO	18.000
0218	Summer Events	Anco	SP	NO	18.000
1052	Zolyx	Firebird	AR	NO	5.000

COMMODORE 128					
1251	GEOS 128	Berkeley	AG	NO	100.000/d

ACCESSORI					
1031	Invisiclue: Moonmist	Infocom	AC	NO	18.000/l
1156	Joy. Icon troller (GEOS)	Suncom	AC	NO	35.000/h
1220	Joy. Tac 3	Suncom	AC	NO	35.000/h
1157	Joy. Tac 5	Suncom	AC	NO	39.000/h
0181	Joystick Speedking	Konix	AC	NO	25.000/h
1240	Mouse house	American covers	AC	NO	20.000/h
1312	Porta dischetti SPACE 330	MassPlast	AC	NO	34.000/h
1311	Porta dischetti SPACE 540	MassPlast	AC	NO	37.000/h
1283	Quiet riot	Prism Leisure	AC	NO	20.000/h

ATARI 800/130					
1270	Conflict in Vietnam	Microprose	ST	NO	39.000/d
1182	Decathlon	Firebird	SP	NO	5.000
0617	Feud	Bulldog	AA	NO	5.000
0592	Leaderboard	U.S. Gold	SP	NO	39.000/d
0766	Micro rythm	Firebird	UT	NO	5.000
0037	Storm	Mastertronic	AR	NO	5.000

MS-DOS					
1241	Advanced flight simulator	Electronic arts	SI	NO	75.000/d
1306	Amazon	Telarius	AD	NO	29.000/d
0560	Defender of the Crown	Mindscape	CW	NO	59.000/d
0690	Gunship	Microprose	SI	NO	69.000/d
0978	Jet	Sub Logic	SI	NO	95.000/d
0986	Passengers on the wind	Infogrames	AD	NO	49.000/d
1249	Scenery disk Japan	Sub Logic	SI	NO	45.000/d
1250	Scenery disk San Francisco	Sub Logic	SI	NO	45.000/d
0839	Sub battle simulator	Epyx	SI	NO	49.000/d

MSX					
1115	007: The living daylights	ItalVideo	AA	NO	12.000
0310	Ace of aces	U.S. Gold	SI	NO	18.000
1230	Deathwish 3	Gremlin	AR	NO	18.000
1203	Mystery of the Nile	Firebird	AA	NO	Da stab
1409	Reflex	Players	AR	NO	5.000

AMIGA					
1023	Alien fires	Jagware	AA	NO	69.000/d
1232	Ballyhoo	Infocom	AD	NO	59.000/d
1238	Dynamic CAD 2.3	Microillusions	GR	NO	900.000/d
1027	Galileo	Infinity	AG	NO	99.000/d
0855	Goldrunner	Microdeal	AR	NO	65.000/d
0078	Hard Ball!	Accolade	SP	NO	59.000/d
1359	Impact	Audiogenic	AR	NO	29.000/d
1237	Kickstart 1.2 update	Amiga Inc.	UT	NO	35.000/d
1164	King quest 3	Sierra On-line	AD	NO	49.000/d
1145	Knight orc	Rainbird	AD	NO	39.000/d
1177	Lattice C professional	Lattice Inc.	LI	NO	750.000/d
0578	Leather Goddess of Phobos	Infocom	AD	NO	69.000/d
1234	My Amiga File II	Softwood	DB	NO	150.000/d
1408	Phantasie III	Strategic Simul	AD	NO	49.000/d
1239	Scenery disk 7	Sub Logic	SI	NO	45.000/d
1170	Space quest	Sierra On-line	AD	NO	49.000/d
1171	Stationfall	Infocom	AD	NO	59.000/d
0282	Super Huey	U.S. Gold	SI	NO	39.000/d
1235	Swooper	Robtek	AR	NO	35.000/d
1236	Tass times in Tonetown	Activision	AD	NO	45.000/d
1029	Terrorpods	Psygnosis	AR	NO	49.000/d
0976	The Faery Tale	Microillusions	AA	NO	89.000/d
0741	VizaWrite Desktop	Viza Software	WP	NO	159.000/d

ATARI ST					
1227	Advanced art studio	Rainbird	GR	NO	45.000/d
1252	Aegis animator	Aegis	GR	NO	135.000/d
0953	Barbarian	Palace Software	AR	NO	29.000/d
1137	Golden path	Rainbird	AA	NO	29.000/d
1359	Impact	Audiogenic	AR	NO	29.000/d
1094	Indiana Jones	U.S. Gold	AA	NO	39.000/d
0727	Into the eagles nest	Pandora	AR	NO	39.000/d
1163	Jupiter probe	Microdeal	AA	NO	29.000/d
1145	Knight orc	Rainbird	AD	NO	39.000/d
1166	Metropolis 2000 A.D.	Eidersoft	AR	NO	25.000/d
1167	Nine princes in amber	Audiogenic	AA	NO	39.000/d
1288	Paintworks	Activision	GR	NO	29.000/d
1254	PC Ditto (MSDOS emulator)	Avant-Garde Sys	UT	NO	199.000/d
1169	Perry Mason	Audiogenic	AD	NO	39.000/d
1132	Pirates of the Barbary Coas	Cascade	AA	NO	25.000/d
1253	Publishing partner	SoftLogik Corp.	PU	NO	230.000/d
0990	Rings of Zilfin	Strategic Simul	AD	NO	49.000/d
1239	Scenery disk 7	Sub Logic	SI	NO	45.000/d
0454	Sentinel	Firebird	ST	NO	39.000/d
1274	Sidewalk	Infogrames	AA	NO	39.000/d
1172	Tempus	Eidersoft	AA	NO	59.000/d
1029	Terrorpods	Psygnosis	AR	NO	49.000/d
0511	Tracker	Rainbird	AR	NO	45.000/d

SPECTRUM 48 K					
0884	5 star games II	Beau-Jolly	RA	NO	18.000
1100	Game over	Ocean	AR	NO	18.000
0727	Into the eagles nest	Pandora	AR	NO	18.000
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	18.000

SOFT MAIL NEWS

Una buona notizia per chi non si sente del tutto a proprio agio con l'inglese: abbiamo inserito nella confezione originale di SHOOT'EM-UP CONSTRUCTION KIT la traduzione in italiano delle istruzioni. Contenti? Adesso non avete più scuse per giustificare la classica pigrizia del videogiocatore passivo: è ora di svegliare volontà e fantasia! Chissà se qualcuno di voi riuscirà a far impallidire gli autori di Parallax e Wizball?

È d'obbligo una precisazione che dissiperà molti dubbi (e gli intasamenti delle nostre linee telefoniche): anche se non appaiono nelle liste qui di seguito, TUTTI i giochi recensiti su Zzap! sono disponibili e ordinabili presso SoftMail; non dimenticate, però, che non tutti i titoli sono immediatamente disponibili: è comunque possibile prenotarli per riceverli a casa non appena giungono ai nostri magazzini.

P.S.: avete ricevuto il catalogo SoftMail? Bene: mandateci i questionari compilati, se volete che SoftMail cresca con voi!

DA PRENOTARE

COMMODORE 64					
1281	4 Action hits	American Action	RA	NO	Da stab
1282	4 Action hits	American Action	RA	NO	Da stab/d
1339	Action force	Virgin Games	AR	NO	Da stab
1180	Action pack II	Alligata	RA	NO	Da stab
1200	Airborne ranger	Microprose	ST	NO	Da stab/d
1358	Andy Capp	Mirrorsoft	AR	NO	Da stab
1386	Arcades classic (4 prg.)	Firebird	RA	NO	Da stab
1143	Athena	Imagine	AA	NO	Da stab
1138	Auto duel	Origin	ST	NO	Da stab/d
1141	Bangkok knights	System 3	AA	NO	Da stab
1142	Bangkok knights	System 3	AA	NO	Da stab/d
1133	Battle of Guadalcanal	Activision	ST	NO	Da stab
1134	Battle of Guadalcanal	Activision	ST	NO	Da stab/d
1125	Battle ships	Elite	BG	NO	Da stab
1191	Bubble bobble	Firebird	AR	NO	Da stab/d
1124	Buggy Boy	Elite	AR	NO	Da stab
1335	Buggy boy	Elite	AR	NO	Da stab/d
1098	California games	U.S. Gold	SP	NO	Da stab
1131	California games	U.S. Gold	SP	NO	Da stab/d
1344	Charlie Chaplin	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
1345	Charlie Chaplin	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1181	Coin op classic	U.S. Gold	RA	NO	Da stab
1353	Cute pussycat	The Edge	AR	NO	Da stab
1313	Desk Pack 2	Berkeley	AG	NO	Da stab/d
0980	Dr. Livingstone	Alligata	AA	NO	18.000
1122	Driller	Incentive	AA	NO	Da stab
1389	Falcon	ItalVideo	AR	NO	12.000
1258	Flight simulator CO-PILOT	IHT Gruppo Edit	MA	SI	25.000/l
1269	Flight Simulator II	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1330	Font Pack 2	Berkeley	AG	NO	Da stab/d
1275	Football fortune (ITA)	Leader	SP	SI	29.000
1276	Football fortune (ITA)	Leader	SP	SI	39.000/d
1356	Freddy hardest	Ocean	AR	NO	Da stab
1354	Game set & match (10 prg.)	Ocean	SP	NO	Da stab
1355	Game set & match (10 prg.)	Ocean	SP	NO	Da stab/d
1348	Gauntlet 2	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
1349	Gauntlet 2	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1314	GeoCalc	Berkeley	AG	NO	Da stab/d
1318	GeoMouse	Berkeley	AG	NO	Da stab/h
1317	GeoPrint Cable	Berkeley	AG	NO	Da stab/h
1316	GeoProgrammer	Berkeley	AG	NO	Da stab/d
1315	GeoPublisher	Berkeley	AG	NO	Da stab/d
1352	Gryzor	Ocean	AR	NO	Da stab
1260	Guida ufficiale al GEOS	IHT Gruppo Edit	AG	SI	64.000/l
1412	Hysteria	Softw. projects	AR	NO	Da stab
1413	Hysteria	Softw. projects	AR	NO	Da stab/d
0256	Ikari Warriors	Elite	AR	NO	18.000
1042	Image System	C.R.L.	GR	NO	Da stab/d
1151	Implosion	Cascade	AA	NO	Da stab
1346	Impossible Mission 2	U.S. Gold	AA	NO	Da stab
1094	Indiana Jones	U.S. Gold	AA	NO	Da stab
1329	Indiana Jones	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1347	Infiltrator 2	U.S. Gold	SI	NO	Da stab
1337	Jackal	Konami	AR	NO	Da stab
1338	Jackal	Konami	AR	NO	Da stab/d
1360	Kampfgruppe	Strategic Simul	ST	NO	Da stab/d
1145	Knight orc	Rainbird	AD	NO	Da stab/d
1279	Live ammo (5 prg.)	Ocean	RA	NO	Da stab
1280	Live ammo (5 prg.)	Ocean	RA	NO	Da stab/d
1165	Lurking horror	Infocom	AD	NO	Da stab/d
1357	Mean Streak	Mirrorsoft	SP	NO	Da stab
1398	Micro ritha/Freak factory	Firebird	RA	NO	12.000/d
1388	On field footy	Firebird	AR	NO	Da stab
1350	Outrun	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
1351	Outrun	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1112	Project: Stealth Fighter	Microprose	ST	NO	Da stab/d
1150	Quedex	Leader	AR	NO	Da stab
1393	Quedex	Leader	AR	NO	Da stab/d
1333	Rampage	Activision	AR	NO	Da stab
1334	Rampage	Activision	AR	NO	Da stab/d
1414	Red L.E.D.	Starlight	AR	NO	Da stab
1342	Rimrunner	Palace Software	AR	NO	Da stab
1343	Rimrunner	Palace Software	AR	NO	Da stab/d
0874	Risk	The Edge	AR	NO	Da stab
0698	S.D.I.	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1126	Shoot'em up construction ki	Outlaw Producti	UT	SI	29.000
1127	Shoot'em up construction ki	Outlaw Producti	UT	SI	39.000/d
0742	Sinbad	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1128	Six pack 2 (6 prg.)	Elite	RA	NO	Da stab
1129	Six pack 2 (6 prg.)	Elite	RA	NO	Da stab/d
1099	SS: baseball	U.S. Gold	SP	NO	Da stab
1102	SS: basketball	U.S. Gold	SP	NO	Da stab
1139	Star games II	Gremlin	RA	NO	Da stab
1140	Star games II	Gremlin	RA	NO	Da stab/d
1340	StarShip	Palace Software	AR	NO	Da stab
1341	StarShip	Palace Software	AR	NO	Da stab/d
1171	Stationfall	Infocom	AD	NO	49.000/d
0838	Sub battle simulator	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0839	Sub battle simulator	U.S. Gold	SI	NO	29.000/d
1331	Super hang-on	Electric dreams	SP	NO	Da stab
1332	Super hang-on	Electric dreams	SP	NO	Da stab/d
1121	Tai pan	Leader	AA	SI	15.000/d
1390	The Tube	ItalVideo	AR	NO	12.000
1399	Thrust/Ninja master	Firebird	RA	NO	12.000/d
1202	Thunder chopper	Action soft	SI	NO	Da stab/d
1146	Trantor	Go !	AA	NO	Da stab
1387	Ubiks music	Firebird	MU	NO	Da stab
1396	Ufo/Galaxi Birds	Firebird	RA	NO	12.000/d
1144	Ultima IV	Origin	AD	NO	Da stab/d
1418	Victory road	Imagine	AR	NO	Da stab
1419	Victory road	Imagine	AR	NO	Da stab/d
1397	Warhawk/Caverns of Eriban	Firebird	RA	NO	12.000/d
1277	X-15	Activision	SI	NO	Da stab
1278	X-15	Activision	SI	NO	Da stab/d

AMIGA					
1130	Ancient mariner	System architec	AA	NO	Da stab/d
1138	Auto duel	Origin	ST	NO	Da stab/d
1368	Deep Space	Psygnosis	AR	NO	Da stab/d
1310	DeLuxe Paint II	Electronic arts	GR	NO	Da stab/d
1336	Dick Special	Rainbird	AA	NO	Da stab/d
1105	Emerald mines	Anco	AR	NO	Da stab/d
1201	Ferrari formula one	Electronic arts	SP	NO	Da stab/d
1276	Football fortune (ITA)	Leader	SP	SI	49.000/d
0517	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	Da stab/d
1024	Grandslam tennis	Infinity	SP	NO	Da stab/d
0690	Gunship	Microprose	SI	NO	Da stab/d
1259	Il manuale dell'AmigaDos	IHT Gruppo Edit	MA	SI	54.000/l
0978	Jet	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
0689	Kampfgruppe	Strategic Simul	ST	NO	Da stab/d
1104	Karate king	Anco	SP	NO	Da stab/d
0801	King of Chicago	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
0826	L'AMIGA	IHT Gruppo Edit	MA	SI	54.000/l
1123	Moebius	Origin	AA	NO	Da stab/d
0879	Mouse trap	Tynesoft	AR	NO	29.000/d
0409	Music studio	Activision	MU	NO	Da stab/d
1178	Pascal	Metacomco	LI	NO	Da stab/d
1261	Programmare l'Amiga (1)	IHT Gruppo Edit	MA	SI	75.000/l
1262	Programmare l'Amiga (2)	IHT Gruppo Edit	MA	SI	60.000/l
1025	Queen test		TA	NO	Da stab/d
0635	Roadwar 2000	Strategic Simul	ST	NO	Da stab/d
1369	Scenery disk 11	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1026	Shakespeare	Infinity	PU	NO	Da stab/d
0771	Solo flight	Microprose	SI	NO	Da stab/d
1264	Test drive	Electronic arts	SI	NO	Da stab/d
0461	The three Musketeers	American Action	AD	NO	69.000/d

TEST

SCARY MONSTERS

Firebird, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera, per C64.

Il campione di football americano Harry Johns e la sua amata Conny sono tenuti prigionieri su un'isola dal Dott. Graves: un chirurgo psicopatico che deve aver frequentato la stessa facoltà di medicina di Frankenstein.
Il caro Dottore ha creato dei mostri orrendi che ora abitano i palazzi dell'isola. Ogni luogo pullula di mummie, fantasmi, lupi mannari, vampiri, streghe e sosia di Boris Karloff .

L'isola è vista dall'alto e Harry è una piccola microscopica figura.
Harry può entrare in qualsiasi palazzo (sia esso castello, edificio o chiesa) semplicemente attraversandone la porta. All'interno, la visione dello schermo è laterale. Durante la perlustrazione dei palazzi Harry incontra i mostri, i quali cercando di infastidirlo. Venendo in contatto con uno di loro, Harry barcolla e perde energia. Può difendersi lanciando fulmini o utilizzando l'equivalente mostruoso di una *smart bomb* , grazie alla quale, con un semplice gesto della mano, esorcizza gli spiriti di un intero schermo.
In basso allo schermo ci sono sei ritratti di mostri addormentati: una strega, una mummia, un lupo mannaro, Frankenstein, un vampiro e un gobbo. Sono nascosti nei palazzi dell'isola e devono essere distrutti se si vuole che Harry sfugga alle grinfie del diabolico Dottore. I mostri si distruggono con l'arma giusta (ad es.: martello e paletto per il vampiro, ecc.), che bisogna trovare e portare al loro nascondiglio: a segnalarne il decesso, sopra l'immagine del mostro, apparirà una pietra tombale.

Per fortuna non capita spesso di vedere giochi così brutti. Unica cosa decente di Scary Monsters **è la grafica, per il resto non c'è niente degno di nota. C'ho provato e riprovato ma non mi sono affatto divertito a giocarlo: è assolutamente troppo difficile e frustrante. La sola cosa spaventosa di questo gioco è che qualcuno tiri fuori dei soldi per comprarlo: stategli alla larga.**

Ancora una volta la Odin ci ha presentato una bella grafica a cui non segue un'azione di gioco interessante. Quando Harry viene colpito da un nemico rimbalza per lo schermo di mostro in mostro, perdendo un sacco di energia. In molti casi questo si dimostra fatale e con sole tre vite sembra impossibile arrivare alla fine. Come se non bastasse, la copia che abbiamo provato aveva l'irritante tendenza ad impiantarsi: sempre quando stavo andando bene. Se gli sforzi artistici della Odin fossero incanalati più costruttivamente, la Firebird avrebbe per le mani un successo sicuro. Così com'è, Scary Monsters **è carino da vedere, non da giocare.**

PRESENTAZIONE 72%
Joystick o tasti definibili. La parte della mappa fa perder tempo ed è quasi inutile.

GRAFICA 84%
Arredamenti e animazione stupendi mentre gli esterni sono un po' scialbi.

SONORO 67%
Motivetto dei titoli sincopato ed effetti sonori adeguati anche se leggermente stridenti.

APPETIBILITA' 38%
L'immediata difficoltà del gioco annuncia ciò che vi aspetta.

LONGEVITA' 41%
La monotonia dell'azione e della grafica vi faranno venire la sindrome da palpebre pesanti.

GLOBALE 46%
Un gioco in stile arcade, bello ma noioso.

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

NEWEL S.r.l.
VIA MAC MAHON 75
20155 MILANO
P. IVA 08723120153

1° COMMODORE POINT IN ITALIA

NEGOZIO SPECIALIZZATO AMIGA, HARDWARE-SOFTWARE

Alex — PALAZZO DEGLI OBLÒ
COMPUTER E GIOCHI
ATARI - COMMODORE
OLIVETTI - PRODEST - MSX
COMPATIBILE IBM
SOFTWARE - HARDWARE
ULTIME NOVITÀ SU DISCO E CASSETTA
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA
ASSISTENZA E RIPARAZIONI COMMODORE
C.SO FRANCIA 333/4 - 10145 TORINO
TEL. 011/79.91.68

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
OLIVETTI PRODEST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER:

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/47940

SOFT MAIL

SOFT MAIL

Un riveditore di software presente in tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleona,16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER
COMMODORE
MSX
COMPATIBILI IBM
SINCLAIR
RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE
SABATO APERTO
"CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI"
VIA DE SANCTIS 33/35
TELEF. 02/84.63.905
20141 MILANO

Se non avete voglia di contare il numero ve lo diciamo noi: sono dieci le pagine di questa puntata di Top Secret. Noi le promesse le manteniamo e quindi preparate i resettatori, statini per ricopiare i listati e recuperate giochi vecchi e nuovi per provare le succose POKE oppure per ripercorrere le dettagliate mappe. Pensate che due pagine sono interamente dedicate a una piccola enciclopedia di POKE per tutti i tipi di gioco, da Action Biker a Zyron's Escape e cioè dalla A alla Z.

A1 Accucciatevi tra il laser quando il video è spento e fatevi uccidere. Andate al prossimo schermo e otterrte un maggiore bonus.
B2 Non colpite i mattoni in cima o alla base: producono mostri. Quelli al centro sono ok e vi permettono un passaggio sicuro all'altra parte dello schermo.
C1 C'è un muro scorrevole in cima............sparategli. La chiave è inutile.
D1 Questa è una stanza molto incasinata. Colpite il mattone al centro e fuggite a D3.
E1 Non entrate qui. E' una trappola e quindi perdete solo tempo.
F1 Prendetevela con calma, ve lo siete meritato.
G1 Non preoccupatevi della chiave, è completamente inutile.
H1 Colpite i mattoni il più velocemente possibile.
A2 Una volta che avete la chiave, uscite velocemente.
B2 Quando sparate verso il basso lasciate passare i due mostri prima di accendere il video.
C2 Aspettate a muovervi fino a quando il muro scorrevole passa due volte.
D2 Muovetevi il più velocemente possibile, raccogliete la chiave e uscite subito.
E2 Attenzione! Questo è un vicolo cieco: evitate di entrarvi.
F2 Andate verso il buco centrale e quindi in quello in basso per passare al di là dei laser.
G2 Muovetevi velocemente e non dovrete combattere i mostri.
H2 Muovetevi ancora velocemente e non tentate di affrontare i mostri.
A3 Evitate semplicemente tutte le creature predatrici.
B3 Per continuare, colpite il mostro in cima.
C3 Evitate tutti i mostri fino a quando non avete raggiunto il video, poi proseguite.
D3 Attenti al muro scorrevole. Attraversatelo e sparate ai mostri, raccogliete la chiave, andate nella stanza inferiore e rientrate nello rmo.
E3 Questo è raccapricciante.
F3 Muovetevi velocemente attraverso i mattoni.
G3 Una volta passato il muro scorrevole, distruggete tutti i mostri. Quando avete colpito il più basso, abbassatevi mentre sparate.
H4 Fine. Non vi sentite un vero eroe?

KEY:	K: KEY	KH: KEYHOLE	▲: LASERS	■▪●● MEANIES.

MASTER OF MAGIC (MAD)

Che cosa abbiamo ora?.... Um. Ah già. Volete toglierví la soddisfazione di terminare questo gioco di ruolo a basso costo in 1 secondo e 19 decimi? Non ci credete? Tutto quello che dovete fare è mettere il vostro nastro riavvolto nel registratore, digitare:

POKE 43,200: LOAD (RETURN)

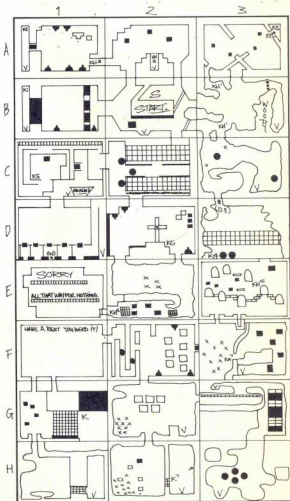
Ora premete il tasto play sul registratore e quando appare la parola READY **digitate....**

```
POKE 43,1 (RETURN)
86 POKE 10171,234: POKE 10172, 234: POKE 10173, 234: POKE 10096, 32:
POKE 10097, 158 (RETURN)
87 POKE 10098, 207: POKE 10215, 32: POKE 10216, 158: POKE 10217, 207:
POKE 53150, 141 (RETURN)
88 POKE 53151, 32: POKE 53152, 208: POKE 53153, 141: POKE 53154, 33:
POKE 53155, 208 (RETURN)
89 POKE 53156, 96: POKE 9849,145: POKE 10095, 14 (RETURN)
```

il tutto seguito da RUN (RETURN)

Dopo che il gioco ha caricato potete camminare attraverso tutti i muri e osservare anche lo schermo molto carino! Un ringraziamento di cuore a Ash Dave di Eastbourne, **nell' East Sussex.**

STARQUAKE(Bubble Bus)

Brevemente ancora alcune POKE per Starquake. **Caricate e resettate il gioco e quindi introducete** POKE 12540, 1 (RETURN) **Quindi** SYS 3088 **e il gioco andrà molto più velocemente.**

STREET SURFER (Entertainment USA)

Usando le seguenti POKE il vostro skateboard ha una maggiore velocità sull'erba e quindi sarete più abili nello sfrecciare tra le automobili e le galline raccogliendo con maggiore facilità le bottiglie di latte. Per caricare il gioco digitate:

POKE 44,192: LOAD
Dopo la prima parte battete...

POKE 44,8
140 SYS 65126
RUN (RETURN)
per terminare il caricamento e resettare il programma.
Quando appare la scritta READY è il momento di introdurre la POKE preferita scelta tra le seguenti:

POKE 3868,230: POKE 3896,67: POKE 3870,169 (RETURN) **per "salute" infinita**
POKE 3885, 0 (RETURN) **per piena velocità sull'erba**
POKE 4120,69: POKE 4327,217 (RETURN)
POKE 4054,99: POKE 4336,208 (RETURN) **per disabilitare la collisione tra gli sprite**
Dopo aver fatto le vostre scelte ripartite con il gioco introducendo SYS 3072.

BOMBJACK II (Elite)

Una POKE classica e una abbastanza insolita.
Quella classica viene da Gianluca Fabrizio di Policoro e garantisce energia infinita con la seguente procedura:
Battete LOAD e quindi premete RETURN. Al READY inserite:

POKE 1010,76: POKE 1011,248: POKE1012,252: RUN (RETURN)
Dopo il nuovo READY digitate:

POKE 816,167: POKE 817,2: POKE 2095,76: POKE 2096,248: POKE 2097,252 (RETURN) **e quindi SYS 2061.**
A questo punto appare la schermata di presentazione e il computer caricherà il gioco fino a quando si resetterà nuovamente: altra linea da inserire:
POKE 7053, 200: SYS 3303 **e potrete finalmente giocare con energia infinita.**
Queste stupide, insolite e divertenti poke di Chris Lamb di Dundee si limitano ad ingigantire gli sprite. Caricate il programma, resettate il computer e digitate
POKE 3382,96 (RETURN)
POKE 53271,255: POKE 53277, 255 (RETURN)
e richiamate il gioco con la SYS 3303.

STARQUAKE (Bubble Bus)

Troppi problemi. Troppa gente in confusione e non abbastanza POKE in circolazione. Questa è la situazione attuale. Ma qualcosa si sta muovendo. Prendete questo esempio: appena caricato il gioco normalmente e resettate il computer per introdurre.....

POKE 3661,169 (RETURN) **per vite infinite**
POKE 19161,169 (RETURN) **per piattaforme infinite**
POKE 9559,159 (RETURN) **per munizioni inllimitate**
POKE 3546,234: POKE 3547,234 (RETURN) **per energia illimitata.**
E se veramente volete esagerare.....

POKE 4614,96 (RETURN) **per eliminare tutti i nemici**
Quando avete finito con questa manna di POKE richiamate il gioco con la SYS 3075.

QUARTET (Activision)

Ugh! Che schifosa conversione è questa. Va bene, direbbe Paolo Valenti, l'arcade game non è molto eccitante ma questa non è una buona scusa. Se siete stati così sfortunati da averlo comprato avete la mia simpatia e vi meritate un bel supplemento di energia con questo breve listato di Zoltan Kelemen.

```
3 FOR !=512 to 562: READ A : POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C =5563 THEN
SYS 520
4 PRINT "ERRORE NEI DATA"
5 DATA 169,96, 141, 176, 136, 76, 0, 1, 169, 40, 141, 40, 3, 169, 2, 141, 41, 3,
198, 157, 169, 0
6 DATA 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 14, 217, 2, 76, 81,
3, 169, 49, 141
7 DATA 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96
```

ARKANOID (Imagine)

Un interessante suggerimento per il rompimuro dell'Imagine nella versione per Atari ST. Dopo aver cliccato sull'icona e mentre il programma sta caricando, premete CAPS LOCK e digitate la porola DEATHSTAR. Quando giocate potete così passare da uno schermo all'altro premendo semplicemente il tasto S. Con un po' di pazienza arriverete velocemente allo schermo finale.
Stefano Cionchi di Roma segnala il metodo per avere il CHEAT MODE nella versione per Spectrum. Raggiungete un punteggio di 25000 punti per avere la tabella dei migliori punteggi e scrivete con i tasti adeguati la parola PBRAIN e appare la scritta SPACE TO CHEAT. Premendo il tasto SPACE entrate nel famigerato CHEAT MODE in cui iniziate ogni partita dall'ultimo schermo raggiunto nella partita precedente.

TOAD FORCE (Players)

Utilizzate questo brillante listato per diventare un anfibio tosto. Digitate il listato, battete RUN e quindi caricate il programma normalmente.

```
10 L=-49152
20 FOR X=1 TO 10
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A: POKE L, A
50 L=L+1 : T=T+A
60 NEXT
70 READ C: IF T=C THEN 90
80 PRINT "ERRORE NEI DATA"X*10+90:END
90 NEXT
95 PRINT 2SYS 49152 PER CARICARE E RESETTARE."
99 END
100 DATA 169, 0, 133, 147, 133, 144, 32, 208, 966
110 DATA 247, 32, 23, 248, 32, 44, 247, 169, 1042
120 DATA 159, 133, 193, 169, 18, 133, 194, 169, 1168
130 DATA 0, 133, 174, 169, 19, 133, 175, 32, 835
140 DATA 74, 248, 162, 167, 189, 0, 18, 157, 1015
150 DATA 0, 2, 232, 208, 247, 169, 58, 141, 1057
160 DATA 237, 2, 169, 192, 141, 238, 2, 76, 1057
170 DATA 81, 3, 162, 9, 189, 72, 192, 157, 865
180 DATA 205, 1, 202, 16, 247, 76, 0, 224, 971
190 DATA 120, 169, 55, 133, 1, 76, 102, 254, 910
```

Quando il computer si resetta digitate le famigerate.....
POKE 12216,173 per idrogeno illimitato
POKE 11362,173 per ossigeno illimitato
POKE 11352,173 per plutonio illimitato
POKE 36827,0 per potere infinito
POKE 12818,253: POKE 12833,2 per un rospo lento
e quindi fate partire il gioco con i cambiamenti voluti con la SYS 51179.

THE ROCKY HORROR SHOW (Crl)

Let's do the time warp again! Dopo aver visto e cantato 10 volte il film, recuperate il vostro vecchio nastro e dategli ancora un po' vitalità con questo listato. Seguite le istruzioni sullo schermo per avere vite infinite. Ottimo soprattutto per non perdere i vestiti dei due sposini.

```
10 L=16128
20 FOR X=1 TO 8: T=0
30 FOR Y = 1 TO 8
40 READ A: POKE L,A
50 L=L+1: T=T+A
60 NEXT
70 READC: IF T=C THEN 90
80 PRINT"ERRORE NELLE LINEA" X*10=90: END
90 NEXT
95 PRINT " SYS 49152 PER LOAD E RUN"
100 DATA 169,1,170,168,32,186,255,169,1150
110 DATA 0,32,189,255,32,213,255,169,1145
120 DATA 76,141,209,3,169,31,141,210,980
130 DATA 3,169,63,141,211,3,96,169,855
140 DATA 144,141,12,40,169,28,141,13,688
150 DATA 40,169,240,141,188,30,169,9,986
160 DATA 141,189,30,169,44,141,112,16,842
170 DATA 169,0,141,202,16,76,0,8,612
```

NODES OF YESOD (Odin)

Il seguente listato di Mick Mills e Al riguarda la prima produzione della Odin e vi permette di arrivare alla parola FINE grazie all'energia infinita e agli illimitati bastoni gravitazionali che guadagna Charlemangne Charles Fotheringham-Grunes. In questo modo eviterete anche le cadute e riuscirete a bloccare l'astronauta Rosso.

```
10 L= 49152
20 FOR X = 1 TO 6: T=0
30 FOR Y = 1 TO 8
40 READ A: POKE L, A
50  L=L+1:T=T+A
60 NEXT
70 READ C: IF T=C THEN 90
80 PRINT"ERRORE NELLA LINEA" X * 10+90: END
90 NEXT
100 PRINT "CARICARE, POI SYS 49152 PER"
110 PRINT "CARICARE E RESETTATE IL GIOCO"
120 END
130 DATA 169, 13, 141, 239, 3, 169, 192, 141, 1067
140 DATA 240, 3, 76, 13, 8, 169, 0, 141, 650
150 DATA 155, 32, 169, 2,·141, 156, 32, 162, 849
160 DATA 6, 189, 37, 192, 157, 0, 2, 202, 785
170 DATA 16, 247, 76, 0, 32, 32, 213, 255, 871
180 DATA 76, 102, 254, 77, 77, 43, 65, 76, 770
```

Quando resettate il computer potete digitare le seguenti POKE::

POKE 34469,165 Per bastoni gravitazionali illimitati.
POKE 39277,0 Per invulnerabilità contro lunghe cadute.
POKE 36541, 140 Per evitare di prendere i cazzotti.
POKE 45408, 0: POKE 33090, 96 Per fermare l'astronauta rosso.
Per far partire il gioco SYS 8443 (RETURN) seguito da SYS 31254 (RETURN).

1942 (Elite)

Recuperate la vostra copia di questa frustrante conversione e pulitela dalla polvere e dalle ragnatele. Fermate la tosse e caricate il gioco. Siete pronti? Ora resettate il computer e digitate la POKE che vi interessa di più tra quelle elencate qui sotto.

Prima di tutto, aumentiamo lo scrolling di tre volte per raggiungere l'ultimo livello in ....un millesimo di secondo

POKE 5666,10

La prossima è abbastanza insolita. Digitate la POKE e tutti i proiettili che sparate rimarranno bloccati sullo schermo e distruggeranno tutti gli apparecchi nemici che ci voleranno contro. Variando il numero dopo la virgola determinate il tipo di fuocc di sbarramento (con 5, i proiettili formano una linea nella parte superiore dello schermo, mentre con 24 riempiono tutto lo schermo). Fate attenzione: anche i nemici sparano e pure i loro colpi restano congelati sullo schermo. Meglio abbatterli prima che possano fare fuoco.

POKE 8040, (5 fino a 24)

Per avere un raggio laser infallibile quando fate fuoco con la vostra mitragliatrice digitate.

POKE 11839,10

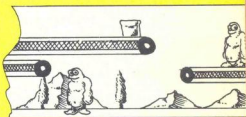
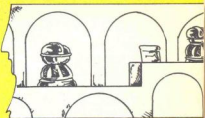
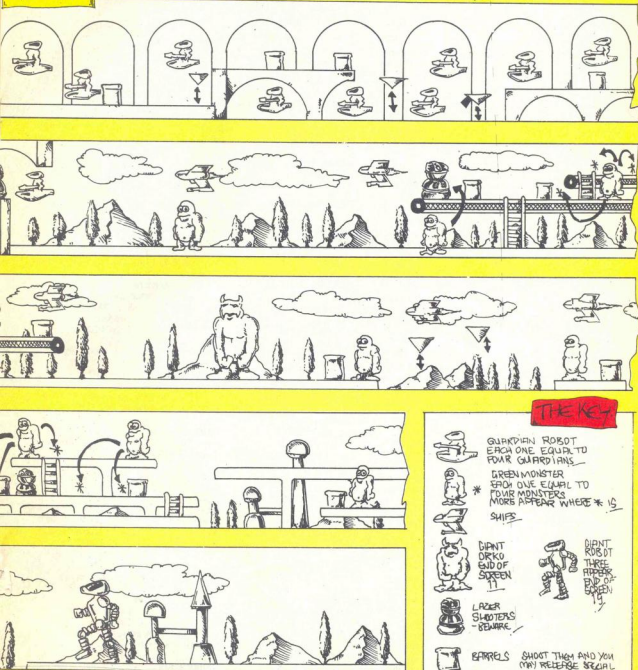
Comunque non disperate perchè tutte le POKE hanno come numero base (quello dopo la virgola) il tre . Quindi per riportare il gioco alla normalità basta riintrodurre le POKE con il tre. Per far ripartire il gioco comunque non dimenticate la SYS 2640 (RETURN)

CAMELOT WARRIORS (Ariolasoft)

Sys Master di Albina ha preparato una pozione magica che fa sparire tutti i nemici di Camelot Warriors.

Dopo aver caricato e resettato il gioco digitate la seguente linea:

FOR T = 35 TO 80: FOR A TO 63: POKE 16384 + T * 64 + A, 0: NEXT A: NEXT T

e quindi l'immancabile SYS 16384.

THE MAP.

THE KEY

GUARDIAN ROBOT
EACH ONE EQUAL TO
FOUR GUARDIANS

GREEN MONSTER
EACH ONE EQUAL TO
FOUR MONSTERS
MORE APPEAR WHERE * IS

SHIPS

GIANT
ORKO
END OF
SCREEN
11

GIANT
ROBOT
THREE
APPEAR
END OF
SCREEN
19

LAZER
SHOOTERS
-BEWARE

BARRELS SHOOT THEM AND YOU
MAY RELEASE SPECIAL
POWERS-
OR DETONATE A MINE

Game Over Level One map
compiled by MARK HANNAN

DALLA

C'é da diventare cretini! Finalmente anche i dischettari saranno soddisfatti. Non si tratta di ultimissime novità ma serviranno certo a toglervi qualche soddisfazione rimasta in sospeso.
Tutte le POKE funzionano col reset. Affidatevi a sistemi sicuri e cioé ai bottoni di reset o alle cartridge e non infilate niente di strano tra i pin delle porte del 64. Inserite ogni POKE separata, facendola seguire da un bel colpo di RETURN. Se ci sono i due punti, battete la linea intera e date il RETURN.
Per far ripartire il gioco battete la SYS seguita da RETURN.

ACTION BIKER (Mastertronic)
POKE 19287,47 SYS 13312 *Vite infinite*
ANCIPITAL (Llamasoft) POKE 18679,173
SYS 16384 *Vite infinite*
ARC OF YESOD (Odin) POKE 33969,234
POKE 33970,234 SYS 2053 *Vite infinite*
ARCANA (New Generation)
POKE 12933,0 POKE 12934,2
SYS 4096 *Vite infinite*
ATTACK OF THE MUTANT CAMELS (Llamasoft)
POKE 11639,255 SYS 4096 *255 Vite*
AUF WIEDERSEHEN MONTY (Gremlin Graphics) POKE 21862,76 POKE 21863,123 POKE 21864,85 SYS 16384 *Vite infinite*
BACK TO REALITY (Mastertronic)
POKE 20109,173: SYS 16384 *Vite infinite*
BATALYX (Llamasoft) POKE 19567,234
POKE 19568,234 POKE 19569,234
SYS 16384 *Vite infinite*
BIG MAC (Mastertronic) POKE 4170,250
SYS 19072 *Vite infinite*
BLACK HAWK (Creative Sparks)
POKE 8290,255 SYS 8192 *255 Vite*
BLUE MAX (US Gold) POKE 17925,173
POKE 25584,173 POKE 17438,0
SYS 32768 *Vite infinite*
BMX RACERS (Mastertronic)
POKE 11617,138 POKE 11618,2
SYS 11770 *Vite infinite*
BMX SIMULATOR (Code Masters)
POKE 13937,0 SYS 4096 *Vite infinite*
BOMBJACK (Elite) POKE 5112,0
SYS 3101 *Vite infinite*
BOMBJACK II (Elite) POKE 7053,200
SYS 39712 *Vite infinite*
BREAKTHRU (US Gold) POKE 5647,3
SYS 2560 *Vite infinite*
BRIAN BLOODAXE (The Edge)
POKE 38270,165 POKE 39079,165
SYS 39145 *Vite infinite*
BUCK ROGERS (US Gold)
POKE 33182,250
SYS 32782 *Vite infinite*
BUG BLASTER (Alligata) POKE
18760,234 SYS 18360 *Vite infinite*
CAMELOT WARRIORS (Ariolasoft)
POKE 23730,234 POKE 23761,234 POKE
23732,234 SYS 16384 *Vite infinite*
CAVELON (Ocean) POKE 25728,96
SYS 11480
CAVERNS OF ERIBAN (Firebird)
POKE 48291,221:POKE 48292,248
SYS 50333 *Vite infinite*
CAVERNS OF SILLAHC (Interceptor)
POKE 16805,169: POKE 16806,0: POKE
16807,234
SYS 5000 *Vite infinite*
CHALLENGE OF THE GOBOTS (Reactor)
POKE 28798,80:SYS 16384 *Vite infinite*
CHINA MINER (Interceptor)
POKE 32776,0
SYS 33127 *Vite infinite*
CHILLER (Mastertronic) POKE
22957,173 SYS 50758 *Vite infinite*
CHUCKIE EGG I (A'n' F)
POKE 16851,255 SYS 14848 *255 Vite*
CHUCKIE EGG II (A'n' F)
POKE 24577,1:SYS 18698 *Vite infinite*
COMIC BAKERY (Imagine)
POKE 59582,173 SYS 2304 *Vite infinite*
COMMANDO (Elite) POKE 14631,0
SYS 2128 *Vite infinite*
CRAZY COMETS (Ricochet) POKE
37002,169 POKE 37003,0 POKE 37004,234
SYS 24881 *255 Vite*
CURSE OF SHERWOOD (Mastertronic) POKE 6404,0 SYS 17423
Vite infinite
CYBERTRON (Anirog) POKE 6888,234
POKE 6889,234 POKE 6890,234 POKE
. 6891,234
SYS 2128 *Vite infinite*
CYLU (Firebird) POKE 39409,173
SYS 49152 *Vite infinite*
DARE DEVIL DENNIS II (Viper)
POKE 24683,138 POKE 24683,138
SYS 39700 *Vite infinite*
DELIVERANCE (The Power House)
POKE 56356,234 POKE 54657,234 POKE
53658,234
SYS 7360 *Vite infinite*
DENARIUS (Firebird) POKE 38218,234
POKE 38219,234 POKE 38220,234
SYS 6912 *Vite infinite*
DROPZONE (US Gold)
POKE 1007,55:POKE 1011,132:POKE
1012,255 SYS 1006 *Vite infinite*
DRUID (Firebird) POKE 39271,255
SYS 5120 *255 Vite*
ELECTRIX (Americana)
POKE 22667,234:POKE 8192,60
SYS 24576 *Vite infinite*
ELEVATOR ACTION (Quicksilva)
FOR I=50910 TO 50915: POKE1,234:NEXT
SYS 53200 *Vite infinite*
ELIDON (Orpheus) POKE 2811,173
SYS 2304 *Vite infinite*
ENFORCER (The Power House)
POKE 12227,228 POKE 12228,49
SYS 52432 *Vite infinite*
EQUALIZER (The Power House) POKE
26098,234:POKE 26099,234
SYS 24912 *Vite infinite*
EXOLON (Hewson) POKE 7427,205
SYS 2061 *Vite infinite*
FAIRLIGHT (The Edge) POKE 34413,234
POKE 34414,234 POKE 34420,234 POKE
34421,234 SYS 20992 *Vite infinite*
FALCON PATROL (Virgin)
POKE 16705,250 SYS 16640 *Vite infinite*
FALCON PATROL II (Virgin)
POKE 28768,234:POKE 28769,234
SYS 28672 *Vite infinite*
FEUD (Bulldog) POKE 16404,15
SYS 16384 *Partite già con tutti gli ingredienti*
FINDERS KEEPERS (Mastertronic)
POKE 29787,76 POKE 29788,96 POKE
29789,116
SYS 49152 *Vite infinite*
FIRETRACK (Electric Drims)
POKE 12285,234:POKE 12286,234:POKE
12287,234 SYS 9216 *Vite infinite*
FLAK (US Gold) POKE 9524,255:POKE
9525,255 SYS 3072 *255 Vite*
FORCE ONE (Firebird) POKE 2203,255
SYS 2063 *255 Vite*
FREAK FACTORY (Firebird)
POKE 25671,173:POKE 25685,173:POKE
40275,173 SYS 16384 *Vite infinite*
FROST BYTE (Mikro-Gen) POKE
4388,165 SYS 2825 *Vite infinite*
GAME OVER (Imagine) POKE 15244,234
POKE 15245,234 SYS 2304 *Vite infinite*
GHOSTBUSTERS (Activision)
POKE 38454,96
SYS 24576 *Vite infinite*
GHOSTS'N'GOBLINS (Elite)
POKE 2175,255 SYS 2128 *255 Vite*
GILLIGAN'S GOLD (Ocean)
POKE 17993,0 SYS 25532 *Vite infinite*
GYROSCOPE (Melbourne House)
POKE 46687,76 POKE 46688,105 POKE
46689,182
SYS 2067 *Vite infinite*
HAUNTED HOUSE (Alligata)
POKE 7609,234
SYS 9500 *Vite infinite*
HEAD OVER HEELS (Ocean)
POKE 30315,144 POKE 30316,144
SYS 324 *90 Heads e Heels, e 90 Ciambelle*
HE-MAN (US Gold) POKE 6513,173
SYS 18550 *Vite infinite*
HENRY'S HOUSE (English Software)
POKE 4063,173 SYS 2560 *Vite infinite*
HERCULES (The Power House)
POKE 3905,169:POKE 3905,0:POKE
3907,234 SYS 2304 *Vite infinite*
HIGH NOON (Ocean) POKE 18033,255

A ALLA Z

SYS16384 *255 Vite*
HOVER BOVVER (Llamasoft)
POKE 32133,65 SYS 32768 *Vite infinite*
HUNCHBACK (Ocean) POKE 22521,234
POKE 22522,234 POKE 22523,234 SYS
16384 *Vite infinite*
HUNTER PATROL (Mastertronic)
POKE 9307,234:POKE 9308,234 SYS
12080 *Vite infinite*
HYPERCIRCUIT (Alligata)
POKE 31352,250 SYS 26624 *Vite infinite*
I,BALL (Firebird) POKE 20669,234 POKE
20670,234 SYS 16939 *Vite infinite*
ICUPS (Firebird) POKE 3265,234 POKE
23676,234 SYS 2064:SYS33280 *Vite infinite*
IMHOTEP (Ultimate) POKE 38054,201
SYS 36443 *Vite infinite*
IRIDIS ALPHA (Hewson/Llamasoft)
POKE 16411,128 SYS 16384 *128 Vite*
JAIL BREAK (Konami)
POKE 52050,173: POKE 52097,173 SYS
51200 *Vite infinite*
JEEP COMMAND (Bug Byte)
POKE 32627,241 SYS 16384 *Vite infinite*
KILLER WATT (Alligata) POKE
40305,234 SYS 33792 *Vite infinite*
KONG (Anirog) POKE 12176,255
SYS 12128 *255 Vite*
KRAKOUT (Gremlin Graphics)
POKE 33802,234 POKE 33803,234
SYS 15312 *Vite infinite*
KUNG-FU MASTER (US Gold)
POKE 34142,128 SYS 32768 *Vite infinite*
THE LAST V8 (MAD)
POKE 7149,173 POKE 7326,173 POKE
7858,173 SYS 3328 *Vite infinite*
LAZY JONES (Terminal Software)
POKE4063,173 SYS 2061 *Vite infinite*
LIGHT FORCE (FTL) POKE 11547,5
SYS 6713 *Vite infinite*
LIVING DAYLIGHTS (Domark)
POKE 4390,238 SYS 4352 *Vite infinite*
MANIC MINER (Software Projects)
POKE 16573,234:POKE 16572,234:POKE
16571,234 SYS 16384 *Vite infinite*
MERMAID MADNESS (Firebird)
POKE 17274,169 POKE 17275,0 POKE
17276,234
SYS 16384 *Vite infinite*
METROCROSS (US Gold)
POKE 13501,234 POKE 13502,234 SYS
4096 *Ferma il tempo*
1942 (Elite) POKE 5806,234:POKE
5807,234
SYS 2640 *Vite infinite*
1985 (Mastertronic)POKE 24036,0
SYS 20000 *Vite infinite***MOON BUGGY
(Anirog)**
POKE 22535,169:POKE 22536,0 POKE
22537,234
SYS 5120 *Vite infinite*
MOTOR MANIA (Audiogenic)
POKE 8646,255 SYS 8000 *255 Vite*
MUTANT MONTY (Artic)
POKE 21647,173 SYS 22039 *Vite infinite*
MUTANTS (Ocean) POKE 9273,230
SYS 4096 *Vite infinite*
NEMESIS (Konami) POKE 5868,255
SYS 5768 *255 Vite*
OINK! (CRL) POKE 39922,165:
SYS 16384 *Vite infinite*
OLLI AND LISSA (Firebird)
POKE 8844,165 SYS 7427 *Vite infinite*
**ORPHEUS IN THE UNDERWORLD
(The Power House)** POKE 18870,234:
POKE18871,234: SYS 9728 *Vite infinite*
PAC MAN (US Gold) POKE 5737,254
SYS 2064 *Vite infinite*
PANTHER (MAD) POKE 14127,169
SYS 4096 *Vite infinite*
PARALLAX (Ocean) POKE 5796,96
SYS 319 *Vite infinite*
PARK PATROL (Firebird) POKE
26700,191 SYS 2076 *Vite infinite*
POD (Mastertronic) POKE 26364,173
SYS 26112 *Vite infinite*
POSTER PASTER (Task Set)
POKE 17826,255 SYS 37874 *255 Vite*
QUINTIC WARRIOR (Quicksilva)
POKE 8547,173 SYS 8233 *Vite infinite*
QUO VADIS(The Edge) POKE24709,234:
POKE 24710,234 SYS 3488 *Vite infinite*
RED MAX (Code Masters) POKE
6352,173 SYS 2064 *Vite infinite*
REPTON III (Superior) POKE 16953,234
POKE16954,234 POKE 16955,234
SYS 16384 *Vite infinite*
ROBIN OF THE WOOD (Odin)
POKE 36391,255 SYS 16384 *255 Vite*
ROCKET ROGER (Alligata) FOR A 255
Vite 7680 TO 7720:POKE A 255: NEXT
SYS 5600 *255 Vite*
SABOTEUR (Durell) POKE 56325,255
SYS 30735 *255 Vite*
SCOOBY DOO (Elite) POKE 7450,96
SYS 2560 *Vite infinite*
THE **SENTINEL (Firebird)** POKE 6664,96
SYS 16128 *la sentinella non può assorbire
energia*
SHADOWFIRE (Beyond) POKE
25188,173 SYS 16384 *ferma il cronometro*
SKYJET (Mastertronic) POKE 27792,250
SYS 29350 *Vite infinite*
SLAMBALL (US Gold) POKE 3245,250
SYS 2066 *Vite infinite*
SORCERY (Virgin) POKE 56325,255
SYS 31744 *rallenta il cronometro*
SPACE HARRIER (Elite)
POKE 6010,173 SYS 2128 *Vite infinite*
SPLIT PERSONALITIES (Domark)
POKE 7033,234 POKE 7034,234 POKE
7035,234 POKE 2050,234:
SYS 13165 *Vite infinite*
SPOOKS (Mastertronic) POKE 14919,32
SYS 5616 *Vite infinite*
SPY HUNTER (US Gold)
POKE 35914,255 SYS32782 *255 Vite*
STAFF OF KARNATH (Ultimate)
POKE 5634,45 SYS 2560 *Vite infinite*
STARQUAKE (Bubble Bus)
POKE 3661,169 SYS 3075 Vite infinite
STEALTH (US Gold) POKE 30590,173
SYS 53055 *Vite infinite*
STRAGELOOP (Virgin) POKE 45486,173
POKE 44217,173 SYS 865 *Vite infinite*
STREET SURFER (Entertainment USA)
POKE 3868,230: POKE 3869,67: POKE
3870,169
SYS 3072 *Vite infinite*
SUPERMAN (Beyond) POKE37940,0
POKE 22605,0 SYS 4096 *Vite infinite*
TASKMASTER (Creative Sparks)
POKE 29577,234 POKE 29578, 234 POKE
29579,234
SYS 27328 *Vite infinite*
TERMINATOR (The Power House)
POKE 8323,255 SYS 6704 *Vite infinite*
TERRA COGNITA (Code Masters)
POKE 26703,255 SYS 24576 *Vite infinite*
THRUST (Firebird) POKE 6139,234
POKE6140,234 POKE 6141,234
SYS 2304 *Vite infinite*
TRAILBLAZER (Gremlin Graphics)
POKE 29738,234 POKE 29739,234
SYS 25729 *Vite infinite*
TRAPDOOR (Piranha) POKE 14914,96
SYS 14336 *Vite infinite*
UNDERWURLDE (Firebird)
POKE 34404,45
SYS 36209 *Vite infinite*
UP 'N' DOWN (US Gold) POKE 36103,173
SYS 32768 *Vite infinite*
VIDEO MEANIES (Mastertronic)
POKE 18535,234 POKE 18536
SYS 19723 *Vite infinite*
WARHAWK (Firebird) POKE 27090,234
POKE 27091,234 POKE 27092,234
SYS 24604 *Vite infinite*
WEST BANK (Gremlin Graphics)
POKE 12713,165
SYS 4100 *Vite infinite*
WHIRLYNURD (US Gold) POKE
71201,250 SYS 16384 *Vite infinite*
WHO DARES WINS II (Alligata)
POKE 5702,250 POKE 5513,250
SYS 16384 *Vite infinite*
WILLOW PATTERN (Firebird)
POKE 39855,234 POKE 39856,234
SYS 2304 *Vite infinite*
WIZARD'S LAIR (Bubble Bus)
POKE 32354,250
SYS 49328 *Vite infinite*
WONDERBOY (Activision)
POKE 2676,234 POKE 2677,234 POKE
2678,234
SYS 2112 *Vite infinite*
Z (Rino) POKE 2440,250
SYS 2304 *Vite infinite*
ZODIAC (Anirog) POKE 4587,96
SYS 16896
ZYNAPS (Hewson) POKE 37281,255
SYS 32769 *255 Vite*
ZYRON'S ESCAPE (Kele Line)
POKE 1591,173
SYS 4166 *Vite infinite*

NON GIOCARE, SUONA!

I seguenti listati sono abbastanza fuori dal comune e comunque non danno vite infinite e non disabilitano le varie collisioni tra gli sprite.
Che cosa fanno allora? Trasformano il vostro C64 in una piccola macchina musicale e vi fanno ascoltare jingles, effetti sonori e motivi altrimenti 'nascosti' durante il normale svolgimento del gioco.
Vi sentite spiazzati?
Non preoccupatevi è tutto così seducente!

RAMBO (Ocean)

Questa routine trasforma Rambo in un music system

```
10 PRINT CHR$ (147)
20 FOR A = 304 TO 317: READ B: POKE A, B: NEXT A
30 FOR C = 32768 TO 32855: READ D: POKE C, D: NEXT C
40 POKE 53280, 0
50 SYS 32768
100 DATA 173, 0, 160, 141, 0, 64, 169
110 DATA 55, 133, 1, 76, 226, 252, 0
120 DATA 169, 128, 133, 157, 160, 1, 152
130 DATA 170, 32, 186, 255, 169, 0, 133
140 DATA 183, 32, 213, 255, 169, 31, 141
150 DATA 150, 3, 169, 128, 141, 151, 3
160 DATA 76, 99, 3, 32, 76, 128, 169
170 DATA 54, 141, 225, 65, 162, 0, 189
180 DATA 55, 128, 157, 228, 65, 232, 224
190 DATA 32, 208, 245, 76, 0, 64, 173
200 DATA 0, 64, 141, 0, 160, 169, 11
210 DATA 141, 17, 208, 76, 84, 164, 70
220 DATA 79, 82, 69, 83, 84, 33, 169
230 DATA 48, 141, 60, 65, 169, 1, 141
240 DATA 61, 65, 96, 234, 234, 234, 234
```

Controllate bene la battitura e quando siete sicuri di non aver fatto errori salvate il programma. Quindi mettete nel registratore il vostro Rambo tape, digitate la parola magica RUN (RETURN) e premete il tasto play sul registratore. Rambo caricherà normalmente ma non inizierà. Dopo aver resettato il computer battete SYS 16863 (RETURN). Sullo schermo compare una banda bianca e avete a disposizione due tipi di musiche e di effetti sonori. Premete 1 per avere accesso al primo set e utilizzate i seguenti tasti.

Q - Effetto sonoro	O -Effetto sonoro	H - Breve Stacco
W - Jingle	P - Effetto sonoro	J - Breve Stacco
E - Jingle	S - Effetto sonoro	K - Breve Stacco
R - Effetto sonoro	D - Musica	L - Breve Stacco
T - Effetto sonoro	F - Musica	X - Effetto sonoro
Y - Effetto sonoro	G - Breve Stacco	N - Effetto sonoro
	M - Parte della Musica	

Premendo 2 avete accesso al secondo set musicale selezionabile con i seguenti tasti.

E - Effetto sonoro D - Batteria B - Breve Stacco

Con la BARRA SPAZIATRICE fermate la musica o gli effetti sonori e premendo † passate al brano successivo.
Il tasto RETURN determina che le voci siano accese o spente. Per esempio potete suonare singolarmente la voce uno, due e tre oppure ascoltare la voce uno e due, due e tre o uno e tre contemporaneamente.

DELTA (Thalamus)

Sapevate (e non dubito che un particolare del genere vi possa essere sfuggito) che ci sono una serie di jingle nascosti tra i codici di Delta.
Rimangono sempre in memoria e possono essere richiamati usando questo listato. Prima caricate il gioco e quindi resettate il C64. Digitate il seguente listato preparato da Tim e Ian Fraser e dopo averlo controllato salvatelo su nastro per conservarlo. Fate partire il programma con il RUN (RETURN) e quindi premete qualsiasi tasto dell'ultima fila (dalla freccia sinistra al -) per ascoltare i jingle.

```
100 REM SISTEMA JINGLE DELTA
112:
113 PRINT CHR$(147)
114 FOR I= 8192 TO 8340: READ A: C=C+A: POKE I, A:NEXT
115 IF C<>1369 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA.": END
120 PRINT "DATA OK. SALVATE IL LISTATO SU NASTRO .":PRINT
125 PRINT "DIGITATE SYS 8298 PER INIZIARE."
200 DATA 169, 55, 133, 1, 88, 162, 12, 165
201 DATA 197, 221, 54, 32, 240, 6, 202
202 DATA 16, 246, 76, 5, 32, 189, 67, 32
203 DATA 32, 80, 32, 173, 18, 208, 201
204 DATA 228, 208, 249, 32, 96, 157, 173
205 DATA 18, 208, 201, 20, 208, 249, 76
206 DATA 122, 32, 84, 73, 77, 47, 73, 65
207 DATA 78, 0, 57, 56, 59, 8, 11, 16, 19
208 DATA 24, 27, 32, 35, 40, 43, 0, 1, 2
209 DATA 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 120
210 DATA 162, 53, 134, 1, 32, 87, 195, 96
211 DATA 32, 0, 32, 120, 162, 23, 169, 0
212 DATA 157, 0, 212, 202, 16, 248, 76
213 DATA 89, 32, 169, 0, 141, 32, 208, 141
214 DATA 33, 208, 169, 0, 141, 17, 208
215 DATA 76, 89, 32, 120, 169, 55, 133
216 DATA 1, 88, 162, 12, 165, 197, 221
217 DATA 54, 32, 240, 11, 202, 16, 248
218 DATA 120, 169, 53, 133, 1, 76, 26, 32, 96
```

AUF WIEDERSEHEN MONTY (Gremlin Graphics)

Un'altro jingle system per ascoltare la musica 'europea' del gioco della Gremlin. Il metodo è abbastanza semplice: introducete il vostro nastro di "Arrivederci Monty" nel C2N e digitate il primo listato, RUN e seguite le istruzioni sullo schermo.
Quando il gioco è caricato e avete resettato il computer, ricopiate il secondo listato, date il RUN e seguite nuovamente le istruzioni sullo schermo.

```
PRIMO LISTATO
0 PRINT CHR$(147)
1 FOR I=49152 TO 49234: READ X: POKE I, X
2 C=C+X:NEXT
3 IF C<>10709 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA": END
4 PRINT "DATA OK. SALVATE IL LISTATO SU NASTRO .": PRINT
5 PRINT "DIGITATE SYS 8298 PER INIZIARE."
6 DATA 32, 86, 245, 169, 162, 141, 225, 2, 32, 167, 2, 120, 162, 232, 160, 99,
189, 100, 4, 89, 0, 4
7 DATA 157, 16, 2, 136, 16, 247, 202, 224, 255, 208, 237, 162, 233, 189, 15, 2,
157, 255, 255, 202
8 DATA 208, 247, 169, 76, 141, 203, 2, 169, 247, 141, 204, 2, 169, 2, 141, 205,
2, 162, 9, 189, 73
9 DATA 192, 157, 247, 2, 202, 16, 247, 76, 27, 2, 169, 55, 133, 1, 141, 7, 128,
76, 226, 252
```

```
SECONDO LISTATO
0 PRINT CHR$(147)
1 DATA 32, 99, 54, 165, 197, 162, 12, 221, 86, 54, 240, 7, 202, 16, 248, 76, 25,
54, 96, 120, 169
2 DATA 53, 133, 1, 234, 138, 32, 202, 133, 162, 191, 160, 16, 136, 208, 253,
202, 208, 248, 32, 15
3 DATA 228, 169, 55, 133, 1, 88, 165, 197, 201, 64, 208, 208, 120, 169, 53, 133,
1, 32, 242, 199
4 DATA 76, 51, 54, 62, 9, 14, 17, 22, 25, 30, 33, 38, 41, 46, 49, 54, 169, 0, 141,
32, 208, 141, 33
5 DATA 208, 169, 147, 32, 210, 255, 96
6 FOR I=3846 TO 13936: READ X: POKE I, X
7 C=C+X: NEXT
8 IF C<>10220 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA": END
9 PRINT "DATA OK. SALVATE IL LISTATO SU NASTRO .": PRINT
10 PRINT "ORA DIGITATE SYS 13846 PER INIZIARE IL MUSIC SYSTEM."
11 PRINT: PRINT" USATE I TASTI DA Q FINO A † PER ASCOLTARE I 13
BRANI."
```

DEATHWISH III (Gremlin Graphics)

Questo listato per energia infinita dello svedese Zoltan Kelemen incrementa l'abilità di uccidere di quel vigilante con il sorriso digitalizzato di Paul Kersey senza che subisca alcun danno fisico (esattamente quello che succede nei film con Charles Bronson). Digitate la parola magica RUN dopo aver battuto il seguente listato e prima di caricare il gioco sul vostro 64.

```
3 FOR I=512 TO 544: READ A: POKE I, A:C=C+A: NEXT I:IF C=3301 THEN
SYS 536
4 PRINT "ERRORE NEI DATA"
5 DATA 169, 13, 141, 167, 5, 169, 2,141, 168, 5, 76, 0, 4, 169, 173, 141, 94, 82,
206, 56, 87, 76, 0
6 DATA 198, 157, 32, 86, 245, 78, 199, 2, 96
```

DYNAMITE DAN (Mirrorsoft)

Buone notizie per tutti gli ammiratori di Dan (quello del Té Lipton non c'entra). Provate questo listato e come d'incanto avrete vite infinite. Quello che vi rimane da fare dopo averlo trascritto nel vostro Commodore 64 è dare il RUN e seguire le istruzioni. Dovrebbe essere semplice no?

```
10 L=49152
20 FOR X= 1 TO 5: T=0
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A: POKE L, A
50 L=L+1: T=T+A
60 NEXT
70 READ C: IF T=C THEN 90
80 PRINT "ERRORE ALLA LINEA" X*10=90:END
90 NEXT
95 PRINT " SYS 49152 PER LOAD E RUN"
100 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255, 169, 1150
110 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169, 1145
120 DATA 52, 141, 200, 2, 169, 192, 141, 201, 1098
130 DATA 2, 96, 169, 254, 141, 179, 3, 169, 1013
140 DATA 101, 141, 182, 3, 76, 81, 3, 0, 587
```

SPY V SPY III (Databyte)

Per dare energia infinita alla spia bianca o a quella nera ribattete questo listato di Mick Mills e Al. Ottimo, ora invitate i vostri amici per una bella sfida.....

```
10 L= 19968
20 FOR X=1 TO 9: T=0
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A: POKE L, A
50 L=L+1: T=T+A
60 NEXT
70 READ C: IF T=C THEN 90
80 PRINT "ERRORE NELLA LINEA X*10+90: END
90 NEXT
100 GOSUB 1000
110 PRINT "POKE 44, 192: LOAD E POI"
120 PRINT "SYS 19968 PER LOAD E RUN"
130 END
140 DATA 169, 13, 141, 78, 8, 169, 78, 141, 797
150 DATA 79, 8, 76, 21, 8, 169, 26, 141, 528
160 DATA 32, 7, 169, 78, 141, 33, 7, 76, 543
170 DATA 0, 7, 162, 32, 189, 45, 78, 157, 670
180 DATA 0, 2, 202, 16, 247, 169, 2, 141, 779
190 DATA 49, 7, 76, 0, 16, 169, 206, 141, 664
200 DATA 39, 130, 169, 237, 141, 213, 129, 169, 1227
210 DATA 77, 141, 40, 130, 141, 214, 129, 76, 948
220 DATA 0, 100, 32, 77, 77, 43, 65, 76, 470
1000 PRINT "ENERGIA INFINITA PER BIANCA O NERA (B/N)?"
1010 GET A$:IF A$=22 THEN 1010
1020 IF A$=2B2 THEN POKE 20024, 76
1030 RETURN
```

Quando la prima parte del gioco è caricata e il nastro si ferma, premete CTRL e 2 contemporaneamente per fare apparire il cursore. E' un piccolo diavoletto lampeggiante? Certo e vi permette di introdurre la SYS 19968 (RETURN) che fa caricare il resto del gioco. In questo modo avrete energia infinita per la spia del vostro colore preferito.

Andrea Sciucca **di** Arpino (Fr) **invia nuovi trucchi per MSX**

HYPER RALLY (Konami)

Con queste 4 linee eliminerete le collisioni fra sprite e potrete guidare a occhi chiusi.

```
10 REM POKE FOR (HYPER RALLY)
20 BLOAD "CAS:"
30 POKE 53160,255
40 DEFUSR= -12288: A=USR (0)
```

KING'S VALLEY (Konami)

Caricate il gioco con BLOAD" CAS:" **e con la** POKE 44046, 255 **avrete un omino ogni due perle prese. Se questo trucco non è sufficiente con la** POKE 44212, 255 **le mummie non vi daranno più problemi.**
POKE 44189, 255 per incrementare il ritmo della colonna sonora.
Per far ripartire il gioco date DEFUSR = -12288: A=USR (0)

Claudio Lanzoni **è un fedelissimo del C16. Nessun gioco ha segreti per lui e quindi beccatevi queste POKE per due classici del Commodorino.**
(e pensare che c'è qualcuno che ci chiede di eliminare le recensioni per il C16!!)

TRAILBLAZER (Gremlin Graphics)

Caricate il gioco e premete al termine del caricamento RUN/STOP + RESET. Digitate X e al READY inserite senza paura:
POKE 11724,169 **per avere salti infiniti.**
SYS 9408 **per cominciare a balzellare senza colpo ferire.**

VIDEO MEANIES (Mastertronic)

Caricate, resettate e digitate
POKE 7975, 169 **per eliminare le collisioni con i muri assassini**
SYS 6680 **per riattivare il gioco.**

MONKEY MAGIC (Micro Design)

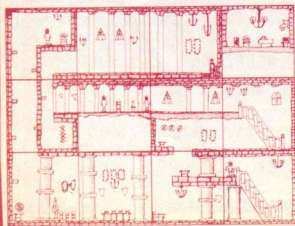
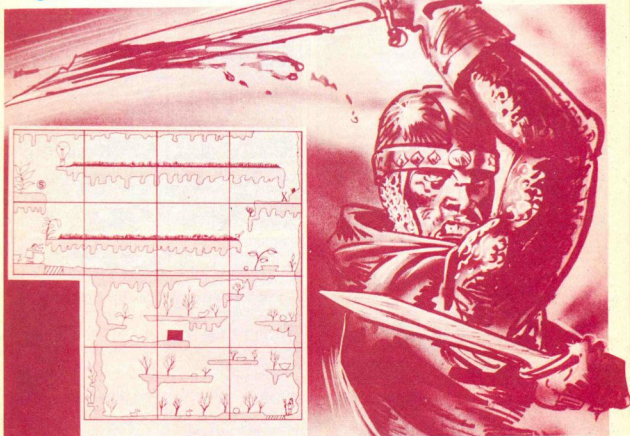
Una camionata di poke per questo ammosciante spara-e-fuggi.
Caricate, resettate e...se non siete deboli di cuore (scrive Lanzoni **per fare lo spiritoso) digitate:**
POKE 7112,1 **per fare andare a ipervelocità gli alieni.**
Se siete degli assi del joystick date:
POKE 7112,2 **per velocizzare mediamente gli alieni.**
Se siete tradizionalisti o meglio, New Traditionalist per dirla alla Devo:
POKE 7112, 3 **e gli alieni andranno a velocità normale.**
Se vi sentite delle lumache digitate:
POKE 7112, 4 **per far diventarelumache anche i nemici.**
Infine per tutti quelli che vogliono terminare il gioco:
POKE 7540, 47 **e avranno in omaggio un bel numero di vite.**
Non dimenticatevi SYS 10581 per giocare.

LASERZONE (Ariolasoft)

Servizio completo per il magnifico gioco di quel capellone di Jeff Minter:
Caricate il gioco, resettate e digitate:
POKE 5414,169: POKE 5415,0 **per vite infinite**
POKE 5661,169: POKE 5662,0 **per electro infiniti**
Con SYS 4112 si attiva il gioco.

AARDVARK (Bug-Byte)

Il terribile budget game acquista punti con queste poke:
caricate il gioco, premete RESET e digitate:
POKE 9504, (0-255) a seconda del numero di vite che volete.
POKE 9690,217: POKE 9691,37 per vite infinite.
SYS 9472 per richiamare il gioco.

ZZAP! TOP SECRET
CAMELOT WARRIORS
THE MAP
COMPILED BY MCG
S
START

ACE II (Cascade)

Ancora una volta Zoltan Kelemen arriva a salvarvi. Se avete problemi a rimanere in vita più di tre nanosecondi, semplicemente battete il nome del criceto del programmatore sulla tabella dei migliori punteggi e come d'incanto diventerete dei piloti immortali. Ah già, dimenticavo di comunicarvi il nome : Dusty Bug, un nome un po' strano per un criceto. Io non mi stupisco visto che il mio gatto si chiama Bit.

THING BOUNCES BACK (Gremlin Graphics)

Il misterioso The Hawk di Barletta fortunatamente dice di non serbarci rancore per non aver pubblicato alcuni suoi *tip*. Rimediamo con questa POKE che permette al piccolo molleggiato dei videogiochi di viaggiare alla grande e senza pause. Caricate il gioco e resettate il C64. Quindi inserite la

POKE 2175,234
e Thingie non perderà mai la pressione.
Per far ripartire il gioco battere SYS 2066 e non spaventatevi se lo schermo di presentazione è tutto rovinato.

LEGEND OF KAGE

Un telegralmma è apppena arrivato in redazione:
Prego annotare POKE per vite infinite STOP
Caricare il programma STOP
Resettare il computer STOP
Battere POKE 13611,92 (RETURN) STOP
Battere SYS 2344 (RETURN) STOP
Massimo Miti (Cinisello Balsamo)

SABRE WULF (Firebird)

Seguite le dritte di Jim Blackler e avrete vite infinite per questo classico dell'Ultimate.
Digitate

POKE 43,255: LOAD per caricare la prima parte.
Quando appare ?Syntax Error battete....

POKE 2527,226: POKE 2528, 252 (RETURN)
SYS 2304 (RETURN)
Quando il C 64 resetta digitate

POKE 45219,173: SYS 3328 (RETURN) per far partire il programma con vite infinite.

WONDER BOY (Activision)

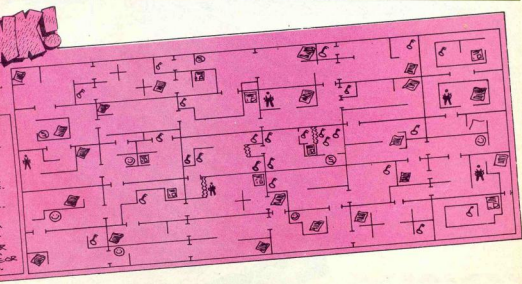
Il biondo fanciullo dell' Activision ha scatenato le fantasie e le ricerche dei nostri esploratori di tips.
Le POKE pubblicate sullo scorso numero non hanno soddisfatto completamente e così Gabriele Galluzzo ha pensato di correggere il tiro. Grazie a queste POKE oltre alle vite infinite potrete contare su un'arma permanente e sul'autofire. Il sistema è il solito con LOAD, RESET, POKE e SYS:

POKE 2640,234
POKE 2641,234
POKE 2642,234 per l'arma permanente
POKE 9495, 234 per l'autofire

e le già conosciute:
POKE 2676, 234
POKE 2677, 234
POKE 2678, 234 per le vite infinite
Per ripartire con il gioco:
SYS 2112.

BOMB JACK I (Elìte)

Un'altra POKE fuori dal comune. Seguite le istruzioni e potrete completare ogni schermo di Jack il bombarolo prendendo la prima bomba accesa. Il responsabile di questo sotterfugio è Federico Cazzani che manda anche un saluto a tutti i possessori di C64/ 128/ 128D ect. ect.
Sbrigati i convenevoli, caricate il programma, resettate il C64 e battete:

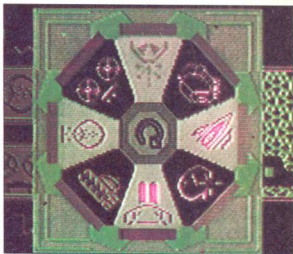
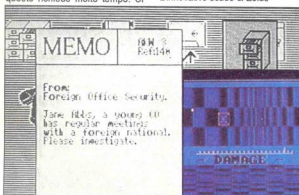
POKE 7777, 6
POKE 7776, 6
POKE 7775, 6
POKE 7774, 6
POKE 7773, 6
POKE 7772, 6
POKE 7771, 6
POKE 7770, 6
POKE 7777, 255
e poi SYS 2076.

Paul Norris e Rupert Bowater furono due dei quattro fondatori della Electric Pencil, produttrice dei famosi *Zoids* e *The Fourth Protocol.* L'anno scorso però i due hanno lasciato la società per mettersi in proprio e hanno fondato la Binary Vision di cui è appena uscito, per l'etichetta Palace, *Stifflip and Co.* Julian Rignall è andato a fare due chiacchere con Paul Norris: quali progetti hanno in serbo per il futuro?

Paul Norris e Rupert Bowater iniziarono la loro carriera di programmatori alla Thorn EMI, realizzando giochi per lo scomparso Texas TI. Ma, come spiega Paul, i loro primi tentativi non ebbero un gran successo. . . Abbiamo entrambi passato un anno a programmare ed eravamo molto orgogliosi di quello che avevamo realizzato, soprattutto perché non c'era niente di veramente bello per il TI. Sfortunatamente ci fu una grossa disputa all'interno della ditta e i giochi vennero accantonati".

Per niente scoraggiato, Paul imparò a programmare sul 64 e realizzò **Ice Palace**, che fu pubblicato dalla Creative Sparks. "In quel periodo- racconta Paul- Rupert e Benni Notarini avevano formato la Electric Pencil Company e stavano lavorando a**The Fourth Protocol**. Dopo aver terminato **Ice Palace** mi unii a loro anche se negli ultimi due mesi di lavoro dovetti smettere per finire la tesi".

Dopo il successo di **The Fourth Protocol** la Martech commissionò alla Electronic Pencil la versione ufficiale di **Zoids**. "Passammo molto tempo cercando di capire cosa inserire nel gioco" dice Paul, "Il prodotto era indirizzato a una fascia di età bassa e alla fine abbiamo fatto un gioco che era destinato alla fascia opposta di mercato: penso che questa sia la ragione del suo insuccesso. Per di più è un gioco veramente difficile. E' mancata una mediazione tra l'appetibilità immediata del gioco e la sua longevità".

Paul pensa di aver raggiunto questa mediazione con **Stifflip & Co**? "Con **Stifflip** abbiamo cercato di introdurre degli elementi arcade (per esempio prendere e lasciare gli oggetti) senza la scocciatura di digitare comandi sulla tastiera. Volevamo anche che fosse divertente. Si trattava di disfarsi di tutte quelle cose che Rupert e io odiamo degli adventure: rimanere bloccati, fare le mappe e preoccuparci di cosa fa il *parser*.

Mentre lavoravamo a **Zoids** ci venne l'idea di un gioco divertente, in stile anni 20, pieno di battute pesanti, ma la mettemmo nel cassetto per usi futuri. Una volta finito **Zoids** siamo andati alla Palace e gli abbiamo proposto il gioco. Abbiamo impiegato quasi un anno a finirlo, lavorando sodo. Ci vuole molto più tempo a realizzare un gioco originale perché bisogna provare ogni cosa. Se qualcosa non funziona bisogna adattarla e questo richiede molto tempo. Ci vuole il doppio che a fare, diciamo, una conversione".

L'innovativo scudo di Zoids

a sinistra: Fourth Protocol *della Electric Pencil Company*
sotto: Lo schermo principale di Zoids, *con la traiettoria del missile e la visuale dalla telecamera montata sulla testata.*

L'ultimo titolo della Binary Vision, Stifflip & Co.

La Binary Vision si è fatta la nomea di produttrice di giochi originali. Quali sono i loro progetti futuri? "Uno spara-e-fuggi che ti accalappia istantaneamente" dice Paul dopo averci pensato un po' su. "Un gioco dove non c'è molto da pensare. Sarà ambientato in un universo vivente e quindi ci saranno molte opportunità di inventare della grafica strabiliante. Spero di realizzare qualcosa che riesca a creare un'atmosfera, come in 'Bladerunner', il film ti dava la sensazione di essere lì e credo che la si possa ottenere anche con un gioco. Mi interessa anche l'idea di fare un gioco per due giocatori. Non credo abbia senso giocare uno dopo l'altro, ci vuole più interazione. Ma non posso dire di più perché siamo ancora al punto in cui tutto può cambiare".

Sfortunatamente Paul conta che ci vorranno almeno nove mesi prima di poter vedere qualcosa. Dovremo aspettare fino all'estate prossima. . .

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

USGold, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick. Per C64, Spectrum, Atari ST.

Che cosa hanno in comune Jan Solo e John Book con Indiana Jones? Harrison Ford naturalmente. Che cosa c'entra tutto questo con la conversione dell' arcade dell'Atari? Assolutamente niente. Ma se dobbiamo parlare di Indiana Jones non possiamo dimenticarci dell'attore che lo ha impersonato ed è proprio con un bel primo piano di Harrison Ford con il mitico cappello impolverato che inizia l'ultima produzione dell'Us.Gold. **Indiana Jones e il tempio maledetto** ha un solo livello di difficoltà e la storia ricalca quella del film.

Indy si avventura tra i sotterranei del Pankot Palace. L'alto prelato Mola Ram ha rubato le pietre di Sankara e ha catturato tutti i bambini del villaggio di Mayapore per farli lavorare nella miniera del tempio del Maharajah, ricca di smeraldi e pietre preziose. Il nostro eroe ha scoperto questo diabolico piano e, come è nella sua natura, armato solo della frusta si incarica di liberare i giovani minatori e di recuperare le pietre di Sankara. In questa missione impossibile avrete a che fare con vari nemici: guardie Thuggee, pipistrelli che sputano palle di fuoco e altre diavolerie.

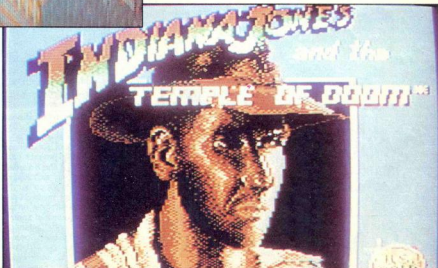
Nela prima fase, che ha una struttura simile a un gioco di piattaforme, dovete trovare il carrello che vi porterà alla fase successiva. Aprendovi la strada verso il carrello, tra scale, terrazze, piattaforme e insidiosi Thuggee non dimenticate di liberare i bambini imprigionati in piccole celle facendo saltare i lucchetti con la frusta. Con l'accessorio preferito di Indiana Jones potete inoltre fermare i minacciosi Thuggee e saltare da una piattaforma all'altra.

Nella seconda fase dovete guidare il carrello lungo le rotaie dissestate per raggiungere il tempio di Kalì e recuperare la pietra. Il carrello deve essere inclinato con il joystick per superare quei punti in cui le rotaie sono rotte e contemporaneamente evitare i carrelli guidati da guardie kamikaze. Raggiunto il tempio maledetto dovete recuperare la gemma Sankara che si trova sulla fronte della dea Kalì.

Una volta recuperata la gemma si apre una porta che vi riporta nella miniera. Il gioco continua con questa successione, complicandosi ulteriormente per ciascuna singola fase, fino a quando non avete recuperato tutte e tre le gemme.

L'unico elemento che crea una certa atmosfera è la musica ben realizzata sulla falsariga del tema musicale originale del film. Per il resto Indiana Jones and the Temple of Doom **non delude e non entusiasma. La grafica è accettabile e lo svolgimento del gioco ripetitivo. E' vero che la difficoltà aumenta col procedere del gioco ma i movimenti e le azioni da svolgere sono praticamente sempre le stesse. La US Gold continua a dimenticarsi le opzioni fondamentali del videogiochista casalingo: pausa, togli-musica e restart (Vedi** Road Runner**).**

Troppo veloce questa discesa per il nostro otturatore.

Indiana Jones and the Temple of Doom è un gioco che pur partendo male, cresce col tempo. Il desiderio di andare sempre più avanti vi fa venire voglia di fare un'altra partita e poi un'altra ancora. Forse la grafica poteva essere realizzata meglio, ma ci si può accontentare. Non ci si può accontentare invece della trasandatezza della presentazione: impossibilità di togliere la musica, assenza di modo di pausa e via dicendo. Ogni volta che una fase è caricata dovete subito giocare, se non volete perdere una vita, anche se in quel momento magari sta suonando il telefono.

A questo punto dovrete scappare attraversando un traballante e pericoloso ponte sospeso. Durante questo avventuroso viaggio si possono guadagnare punti uccidendo i vari nemici e liberando i bambini prigionieri. Con il progredire del gioco scoprirete numerosi possibilità per incrementare il punteggio come quando colpite con la frusta i bassorilievi scolpiti sulle pareti.

VERSIONE PROVATA: COMMODORE 64 CASSETTA

PRESENTAZIONE 68%
Le fasi del gioco si caricano in successione obbligandovi a lunghe attese. Mancano completamente le opzioni.

GRAFICA 75%
Il cappello non si nota bene e la frusta schiocca male, i fondi però sono ottimamente disegnati

SONORO 80 %
Una dignitosa riproduzione del tema originale del film.

APPETIBILITA' 79%
Sufficientemente appassionante e coinvolgente....

LONGEVITA' 70%
...ma alla lunga è molto ripetitivo e sfiancante per il multi-load.

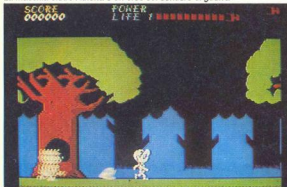
GLOBALE 69%
Indiana Jones meritava qualcosa di più avventuroso e spettacolare.

ATHENA

Imagine, cassetta L.12.000/18.000, disco L.15.000 solo joystick. Per C64, Spectrum, Amstrad.

La bella principessa Athena è stata misteriosamente trasportata in un mondo alieno e ostile, retto dal diabolico Signore delle Tenebre. Egli vuole che Athena prenda parte a un macabro gioco e combatta con i suoi rivoltanti scagnozzi. Irritata, Athena giura di vendicarsi e di distruggere tutto ciò che incontrerà sul suo cammino. . .

spade, archi, frecce e uno yo-yo, tutti utilissimi perché consentono ad Athena di sopravvivere ai nemici che, quando la toccano, drenano la sua energia vitale. Se si perde tutta l'energia una delle tre vite di Athena vola a raggiungere il coro dei beati. Athena non ha tempo per interessarsi di botanica, salvo che per le piante regala-vite che, se calpestate, rilasciano dei

La macchia dietro Athena è un orso sul sentiero di guerra

Il mondo è formato da sei diversi livelli a scorrimento, popolati da disgustose creature: omini-noccio-lina armati di bastone, demoni, mele impazzite volanti e malvagi armadilli.

All'inizio, Athena è disarmata e può solo dare calci ai nemici che incontra: può prendere delle armi se distrugge coloro che le portano. Tra le armi ci sono: bastoni,

cuoricini d'energia.

Il paesaggio è costituito principalmente da rocce giganti e mattoni che si possono distruggere con un calcio o schiacciare con un arma. Rompendoli, alcuni rivelano poteri e oggetti magici che vanno ad aggiungersi all'armamentario di Athena. Tra questi: il potere di saltare più in alto, elmetti (per rompere a

cornate gli oggetti sospesi), il potere di volare e una lunga arma rosa che si rotea come una spada.

Ogni livello ha due uscite, una sorvegliata da un'enorme sentinella (che quando viene uccisa fa guadagnare un succoso bonus) e l'altra indifesa, per i codardi e per coloro a cui non interessa fare i record. Durante il gioco un cronometro scandisce il tempo e, se Athena non lascia il livello prima che il tempo scada, perde una vita. Quando si esce da un livello entro il tempo dato il cronometro si riazzera.

Quando il gioco finisce Athena ha la possibilità di ricominciare da dove è finito: un'utile opzione che facilita il raggiungimento del sesto livello, quello abitato dal Signore delle Tenebre.

C.B.

La linea di tendenza dell'Imagine di produrre conversioni di alta qualità prosegue con quest'ultimo titolo. Athena non è un gran ché da vedere, ma è molto divertente da giocare. Gli sprite principali e i fondali sono un po' miseri così come la colonna sonora, ma l'azione di gioco (e questo è l'importante) è stupenda. Procedere è difficile fin dall'inizio e ci vuole molta pratica per portare a termine il primo livello. Come già detto, la difficoltà aumenta e la perseveranza dà i suoi frutti. Se di tanto in tanto amate farvi un picchia-duro, provatelo: potrebbe sorprendervi.

Athena è proprio buffo! Lo scenario è oscuro e gli avversari sono a dir poco strani. Quelle noccioline armate di bastone sono veramente ridicole! Il meglio è quando Athena prende uno yo-yo: sembra una falciatrice. Come gioco è divertente e dovrebbe intrattenere a lungo chi ama fare a cazzotti: c'è proprio di che menar le mani! Penso proprio che a molti Athena non piacerà, ma se avete senso dell'umorismo e vi piacciono gli arcade adventure con un po' di violenza...

P.S

Non ho mai visto la versione da bar di Athena, ma se la conversione per Commodore può darne l'idea sono contento di essermelo perso! Andare a zonzo per il paesaggio, ammazzando i locali e pestando mattoni d'argilla per trovare le armi che ti consentono di ammazzare altri locali e pestare altri mattoni non lo considero un gran divertimento. Dopo aver ammirato la pubblicità e il disegno della confezione, la principessa in pixel bianchi è un po' deludente, anche se è ben animata. Come conversione forse Athena è buona, ma come gioco in se stesso è deludente.

PRESENTAZIONE 78%
Ingegnosa disposizione dello schermo e utile opzione di 'restart'.

GRAFICA 75%
Insoliti fondali con sprite monocromatici molto dettagliati e ben animati.

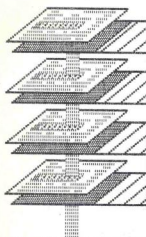
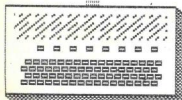
SONORO 69%
La colonna sonora è monotona ma il motivetto dello schermo dei titoli è piacevole.

APPETIBILITA' 76%
E' abbastanza facile iniziare a giocare, ma per andare oltre il primo livello ci vuole pratica.

LONGEVITA' 70%
Se vi piace, i sei difficili livelli vi terranno impegnati a lungo.

GLOBALE 76%
Un difficile e piacevole arcade adventure che ha momenti felici.

Procuratasi una mazza, Athena semina il terrore nella foresta

ACCETTA ANCHE TU LA SFIDA TELEMATICA

- La potenza di una banca dati, la dinamica di un quotidiano.
- L'unico servizio telematico italiano con le notizie in tempo reale sul mondo dell'informatica.
- Il solo accessibile tramite la rete nazionale Videotel presente in piu' di 32 distretti telefonici (oltre 1000 comuni!).
- Con LASERNET 800 potrai caricare programmi in TELESOFTWARE, chiacchierare in diretta con tutta Italia sulle CHATLINES, editare un tuo spazio personale su PRIMA PAGINA, leggere le notizie piu' interessanti di LASER NEWS e migliorare la tua programmazione con i nostri corsi.
- Oltre 5000 pagine consultabili 24 ore su 24.
- Il nostro servizio ti costa ogni giorno meno della meta' di un quotidiano!

Per avere maggiori informazioni sul servizio compila il tagliando e spediscilo a:
LASERNET 800
VIA G. MODENA, 9
20129 MILANO - T.02/200201

ABBONATI!

Desidero ricevere maggiori informazioni su LASERNET 800

Cognome............... Nome...........
Via..................................
Citta'......................Prov....
CAP........... TEL...../.............
Data di nascita .../.../...

Il mio computer e' un:
Commodore ☐64 ☐128 ☐Amiga
☐MSX ☐BBC ☐Atari ST ☐PC
Spectrum ☐48K ☐Plus ☐128
☐ Ho gia' un adattatore telematico

PROCREAZIONE MENTALE

di Andrew Braybrook

Martedì, 14 luglio

Ho disegnato dei nuovi sprite, tra cui vari 'cattivi e il terribile supervisore delle cariche: . Gli sprite che sto disegnando sono di una delle due o forse tre serie intercambiabili. Pensavo di usare una serie per la fase positiva e una per quella negativa, ma alla fine credo che avrò spazio per una terza serie.
L'animazione e l'informazione colore sono fisse, quindi gli elementi corrispondenti di ciascuna serie devono comportarsi in modo uguale.
Ho scoperto che i rigeneratori ci mettono troppo ad arrivare alle orbite. Ho aumentato la velocità nel tratto finale ma a volte si perdono per la strada.

Mercoledì, 15 luglio

Ho riorganizzato il metodo di approccio alle orbite dei rigeneratori, il che ha fortunatamente semplificato le cose. Ho messo a punto il meccanismo che ferma l'astronave: si mette in moto tenendo il joystick in posizione di riposo quando l'astronave va piano, portando gradatamente la velocità a 0. In caso normale, l'astronave fluttuerà liberamente nello spazio ad alta velocità in qualunque direzione, non solo nelle otto principali. Il sistema di rallentamento serve per allinearsi con precisione ai bersagli fermi.

Giovedì, 16 luglio

L'astronave più piccola può trasportare due sistemi, entrambi fissi e indistruttibili: il visualizzatore d'energia e l'indicatore di carica. Non c'è spazio per espandere i sistemi. Da una parte è preferibile per il principiante che non deve così preoccuparsi del sistema di modifica dell'astronave, ma dall'altra parte è limitativo per chi volesse proteggere un po' l'astronave. Ho trafficato un po' e ora , pur cominciando con gli stessi due sistemi, si può sostituire l'indicatore di carica con un altro sistema ;
Ho pensato di incorporare nella astronave un sistema di smaterializzazione d'emergenza che si mette in funzione se l'energia scende sotto un certo livello: in effetti è una valvola di sicurezza.
Proseguendo in questo ragionamento, mi sono chiesto cosa sarebbe successo se non ci fosse stato niente da fare per rimpinguare la scorta d'energia prima di arrivare alla successiva arena. Beh, il sistema ripartirebbe di nuovo. Questo darebbe luogo ad un *loop* infinito. La soluzione? Il sistema deve autodistruggersi dopo l'uso. La scusa? Il sistema deve fornire una enorme potenza per attivarsi rapidamente e si scarica del tutto. Non male, eh?

Venerdì, 17 luglio

I rigeneratori continuano a perdersi ogni tanto. Vanno dove devono andare se li seguo e eseguono il loro compito se aspetto nelle vicinanze del nucleo e li osservo quando rispuntano ad intervalli regolari. Non funzionano quando devono andare all'estremo opposto dell'Universo perché il sistema di coordinate non sempre "avvolge" in modo preciso le distanze relative usate per calcolare l'attuale posizione del rigeneratore. Risultato? Confusione, per me *e* per i rigeneratori!

Lunedì, 20 luglio

Sono riuscito a 'rammendare' ancora i rigeneratori. Non riuscivano a trovare neanche quello che avevano sotto il naso. Ne ho seguito uno furtivamente ed era quasi arrivato a destinazione quando improvvisamente s'è buttato nella direzione opposta. Ho deciso che darò fuoco al C128 se non trovo il bug per mezzogiorno. E ci sono andato vicino.
Il problema, comunque, era che l'istruzione di comparazione faceva scattare la *flag* negativa. Perché diavolo lo fa? Quello che l'istruzione deve sapere è se 'A' è uguale, minore o maggiore di 'B', non se la differenza è positiva o negativa. Sapendo di quant'è la differenza potrebbe dire: "Non solo 'A' è maggiore di 'B' ma è maggiore di un bel pò'". A chi importa?
Ho inserito altri schemi di movimento comportamentali tra cui i tristemente famosi schemi delle mine a ricerca calorica di **Uridium** e alcuni bacelli che prima sparano, poi eseguono delle acrobazie e quindi si fermano. Se le colpite con un'arma debole impazziscono completamente e cominciano a sparare all'impazzata.

Martedì, 21 luglio

Ho disegnato quasi tutta la serie di sprite della fase positiva, tranne otto. Ho deciso di creare la serie della fase positiva dove c'è una corrispondenza tra i due. Ciascun sprite ha due immagini, ciascun 'cattivo' due sembianze. In alcuni casi è un'immagine riflessa, in altri un'inversione dell'animazione e in altri sono ridisegnati totalmente. Ci ho messo circa due ore per passarli tutti.
Vorrei poter mostrare lo sviluppo dei cattivi durante il gioco con la grafica, il movimento e anche con i proiettili che sparano. Alcuni inizialmente potranno anche non sparare, ma potranno imparare a farlo, alcuni possono dirigersi contro il bersaglio in modo impreciso ma migliorare col tempo, verso la fine uno cercherà addirittura di impersonare una carica orbitale (e forse anche altri elementi del gioco).
Tutte le 256 immagini, che normalmente occuperebbero 16K sono state attentamente compattate e ridotte a 8K.

Mercoledì, 22 luglio

Andrew Hewson è venuto a trovarci, quindi non ho fatto gran che oggi. Ho scritto però una breve storia da mettere nel libretto e alcuni interessanti fatti sul gioco e cioè che ha 2403 sprite sullo schermo simultaneamente, 2395 stelle mobili sullo sfondo distribuiti su 452 strati in parallasse, 72.000 colori, un'intera orchestra di 68 elementi che suona durante il gioco a qualità da CD, che gira simultaneamente ad un discorso digitalizzato del Papa.

Giovedì, 23 luglio

Oggi ho inserito nel gioco i *roamers*. E' stato un giochetto, ho scoperto che le routine dei cattivi sono in grado di farli girare senza alcuna alterazione così ho dovuto scrivere soltanto l'inizializzatore, che cerca di collocare i *roamers*, i cattivi vaganti e qualche roccia approssimativamente sul percorso dell'astro-nave per dare l'impressione che ce ne siano un mucchio.
Ho anche modificato la sequenza del bonus: ora ogni volta che avete disattivato il numero necessario di orbite, il nucleo smette di funzionare e tutte le altre orbite esplodono. A questo punto dovete correre verso il nucleo mentre questi lancia in orbita dei 'Simboli Morpheus'. Distruggendo questi simboli si guadagnano punti extra. Lancia un simbolo per ogni orbita distrutta dal giocatore, quindi dato che nel primo livello bisogna distruggerne una sola lancerà un solo simbolo. Il livello 32 sarà pieno di simboli che orbitano attorno al nucleo. Hanno però vita breve e scompaiono in pochi secondi.

Venerdì, 24 luglio

Ho disegnato gli ultimi otto sprite di ciascuna fase e ne ho messo a posto altri. . .la grafica è più o meno finita. Il BASIC ci ha messo sei minuti per compattarli in modo che occupassero circa metà dello spazio.
Ho inserito gran parte dei dati sulle ondate di cattivi per provare gli schemi di movimento e controllare che vengano

fuori quelli giusti. Ce ne sono circa dieci tipi diversi che all'inizio sono abbastanza stupidi ma col tempo progrediscono, imparando a sparare, a sparare sempre meglio, ad attaccare meno goffamente o ad essere semplicemente più fastidiosi.

Lunedì, 27 luglio

Un paio di persone hanno visto il gioco e abbiamo deciso di apportare qualche miglioria: il radar ora ha un mirino a croce per rendere più facile l'operazione di individuazione delle orbite e ho rimpicciolito l'Universo.
Ho provato diversi livelli: all'inizio è abbastanza facile ma verso il 12° diventa molto più difficile. Dovrò alternare i livelli in modo da trovare l'equilibrio giusto.

Martedì, 28 luglio

Non riuscivo a sopportare l'idea di creare e poi inserire tonnellate di dati per le ondate di cattivi, così ho deciso che siano le routine stesse a produrle. Ho comunque digitato un bel po' di dati ma non ci ho dovuto pensare su così tanto! Ho creato tutti i dati per i vari sistemi che possono essere selezionati e montati sull'astronave, compreso il tempo di installazione, il costo e l'efficienza. Alcuni saranno subito disponibili e si scaricheranno col tempo, altri verranno 'inventati' in seguito. Mi piace pensare che ciò rappresenti una situazione reale. Col passare del tempo le armi e i sistemi migliorano e si installano in meno tempo, forse anche con meno soldi, grazie alle guerre dei prezzi tra le fabbriche che li producono. Mi piacerebbe scrivere una storia adatta su questa cosa.
Ho giocato un po' per provare il livello di difficoltà. E' facile superare i primi livelli. Ho provato il livello 38 e non sono vissuto a lungo! Ho modificato la condizione di completamento del livello così basta distruggere la maggioranza delle orbite e non tutte e trentadue. Ciò dovrebbe velocizzare il gioco.
ST ha creato alcuni effetti sonori sul C64 e se li sta ascoltando a pieno volume con le cuffie. Ogni tanto me ne fa ascoltare uno dall'altoparlante del TV e tutto l'ufficio trema!

Mercoledì, 29 luglio

Ho trovato un paio di bug talmente cruciali e ben nascosti che da aprile sono passati inosservati. Lo schermo dei titoli visualizzava solo sei sprite invece di otto, ma poiché sono uno sopra l'altro è difficile accorgersene. Devo mettermi a pensare i nomi di tutti i vari personaggi. Ad esempio, voglio chiamare degli anelli rotanti che vanno dappertutto con una parola che deriva dal latino: 'Ubiques'. Oh, si fa sul serio qui! Ora la grafica e gran parte dei dati sui livelli, le armi e i sistemi sono tutti dentro. ST ha quasi finito gli effetti sonori, quindi abbiamo quasi finito.

Giovedì, 30 luglio

Ho cominciato ad inserire il sonoro e a dare l'ultima messa a punto al gioco. Questa è la parte in cui passiamo più tempo a giocare che a programmare, ma è probabilmente la parte più importante dato che è qui che si decide la giocabilità.
Senza dubbio non andrà bene per tutti, ma se qualcuno lo trova un po' troppo facile e altri un po' troppo difficile allora abbiamo centrato il bersaglio.

Venerdì, 31 luglio

ST si sta dedicando alla musica. Ha creato degli effetti 'sub-sonici' molto bassi che faranno tremare il vostro TV.
Ho migliorato ancora il modo di controllo ed ora è più facile alternare l'uso delle armi. Me n'è venuta in mente una altra: un'arma a fuoco continuo. Spero di avere tempo per scrivere il codice.

Lunedì, 3 agosto

Ho giocato durante il fine settimana e ho intravisto due problemi di giocabilità. Uno è che il gioco non è riuscito a farmi fuori dopo una lunghissima partita. Ciò si può rimediare aumentando la curva di difficoltà per renderlo più tremendo nei livelli superiori. L'altro è che le armi spara proiettili sono in pratica inutili! Sono troppo lente, con troppo pochi proiettili e richiedono troppa precisione di tiro. Anche i cannoncini rapidi non funzionano poi molto bene. Li ho cancellati tutti e ho inserito un sistema più globale nel quale vengono sparati proiettili invisibili. Si vede una fiamma fuoriuscire dal cannoncino e tutti i rilevamenti di collisione sono fatti dietro le quinte. Questo per giunta riduce il tempo d'uso della CPU.

Martedì, 4 agosto

Un certo produttore di giochi (che resterà anonimo) si è lamentato che il nucleo non fa quasi niente, sta lì e pulsa. Non ci è voluto molto a modificarlo. Ora sputa proiettili, fino a otto alla volta, ad intervalli irregolari. Ora è pericoloso e non è un posto tranquillo dove stare. Rinforza il concetto che il nucleo è il nemico e deve essere distrutto, ma non gettandosi a capofitto e sparando all'impazzata.
Ho reso più aggressivi alcuni 'cattivi' e ho alternato la sequenza delle mine a ricerca calorica, spostando nei livelli superiori quelle a movimento casuale che sono più difficili da abbattere di quelle che si avvicinano in linea retta. ST ha terminato la musica e a meno che non mi vengano in mente altri effetti sonori oltre ai 53 già pronti anche loro sono finiti.

Mercoledì, 5 agosto

Più che altro un giorno di regolazioni fini. Ho trovato un paio di cose che non funzionavano né avrebbero mai funzionato. Ancora cose molte subdole che erano passate inosservate. Gli errori grossolani in cui niente funziona sono facili da trovare.

Giovedì, 6 agosto

Sono andato alla Hewson con la nuova versione di **Morpheus** per mostrar loro come giocarlo. E' virtualmente impossibile giocarlo senza le istruzioni e non le ho ancora scritte perché potrei cambiare idea praticamente su tutto. E' deliberatamente difficile da capire senza istruzioni perché il gioco ha delle sottigliezze che devono essere studiate. Dopo tutto, se non aveste mai visto una partita di cricket e vi dessero una mazza, una pallina e un paletto riuscireste a capire le regole? Ho i miei dubbi.
Ho fatto una riunione con John Cumming e Dominic (programmatori di **Zynaps**). Abbiamo parlato a lungo del gioco ed è venuta fuori la necessità di creare un manuale molto dettagliato, con foto degli schermi che accompagnino il testo.
Abbiamo anche visto per la prima volta l'esecutivo del disegno. E' molto bellino, con uno stupendo campo stellato.

Venerdì, 7 agosto

Ho abbassato i costi delle astronavi più grandi e ho dato ai sistemi e agli armamenti un codice di due lettere. Il modo di controllo è ancora in discussione. Il punto è che l'astronave ha inerzia e accelerazione per dare l'impressione di essere nello spazio, il che richiede maggiore abilità di controllo di un sistema senza inerzia. E' come comparare **Asteroids** con **Space Invaders**. Comunque, l'ho alterato leggermente per rendere il controllo più accurato. Ho inoltre rifatto la lista dei sistemi per includere una nuova unità ECM e per rendere disponibili prima i sistemi di maggiore utilità.

Lunedì, 10 agosto

Ho cominciato a lavorare alla sequenza pre-gioco di presentazione dei cattivi, il che significa che devo pensare i nomi. Credo che dovrò premiare di più la distruzione dei cattivi degli ultimi livelli per compensare il fatto di dover sostituire i sistemi che distruggono.

Martedì, 11 agosto

Ho terminato la sequenza di presentazione dei cattivi; alcuni sono ancora senza nome perché non me ne sono venuti in mente. Ho preparato una versione da portare a quelli di ZZAP! e a mezzogiorno sono partito per Ludlow.

Mercoledì, 12 agosto

Il grande giorno. E' strano pensare che ho cominciato a lavorare a questo progetto prima di Natale. Da allora abbiamo installato i PC per farci l'*editing* e l'assemblaggio e poi scaricare il tutto sul C128. Pensavamo avrebbe velocizzato il lavoro, cosa che è successa, ma allo stesso tempo mi ha consentito di scrivere un programma più grande e complesso: circa 30K di codice in confronto ai 18K di **Uridium** e ai 20K di **Alleykat**. C'è quindi più codice, il che significa che ho dovuto comprimere maggiormente la grafica. Ci sono quasi 350 immagini sprite in **Morpheus**, più di **Alleykat** e **Uridium** messi insieme. Personalmente sono contento del risultato, fa molte delle cose che volevo facesse, alcune idee sono state, come sempre, accantonate per essere sostituite da nuove idee raccolte per strada. Benché **Morpheus** sia un gioco arcade, che è una progressione logica di quello che ho sempre fatto, non è uno spara-e-fuggi da cinque minuti e morta lì. Contiene un importante elemento di pianificazione che è tanto importante quanto l'abilità di controllo. Penso che sarà un gioco che verrà giocato per mesi. Questa è l'ultima puntata del diario e il gioco sarà nei negozi quando la leggerete. Chi sarà il primo a costruire e comandare un'astronave in grado di raggiungere e distruggere il livello 50?

ZZAP! TEST

"Gioco Caldo"

MORPHEUS

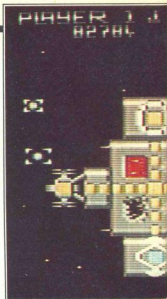
Hewson, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.

· Dopo novemesi di gestazione, ecco finalmente il bambino di Andrew Braybrook

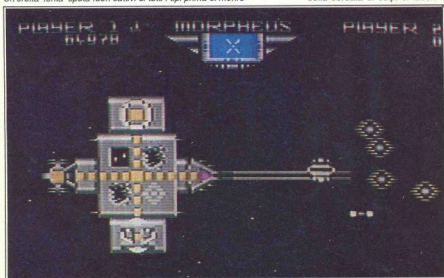
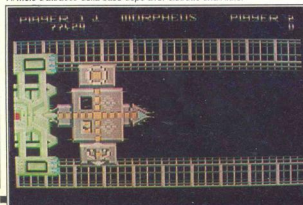
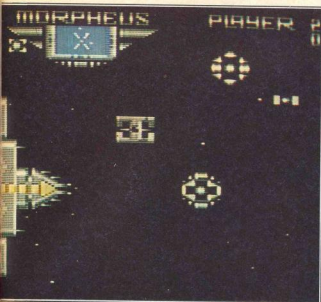
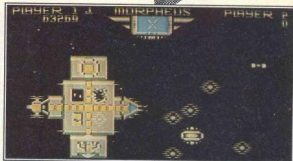
Morpheus contiene 50 sub-universi, o *Aithers*, ciascuno dei quali consiste di un Nucleo centrale circondato da 32 Orbite. Lo scopo è di entrare in ciascun Aither a bordo di una grande astronave e distruggere il numero necessario di Orbite e provocare l'arresto del Nucleo. Prima di morire il Nucleo lancia dei simboli Morpheus triangolari che se distrutti danno punti bonus e denaro. L'obiettivo finale è di distruggere il Morpheus del livello 50.

La missione comincia con l'astronave ormeggiata nella base, dove si può acquistare un nuovo scafo o commissionare, togliere o installare sistemi e armamenti. All'inizio, l'astronave non ha spazio per installare armamenti extra e può accomodare soltanto un sistema extra.

Per acquistare armi, scafi e sistemi nuovi bisogna usare i soldi guadagnati uccidendo Aither, Morpheus e alieni. Gli scafi sono accessibili istantaneamente, ma le armi e i sistemi devono essere ordinati: costringendo una astronave ad affrontare la mischia in attesa che vengano costruiti! Durante il gioco, nuove armi e nuovi sistemi vengono inseriti nell'inventario non appena 'sono stati sviluppati'. L'acquisto di certe armi è vitale per la riuscita della missione. Altre, invece, sono ininfluenti: bisogna scoprire quali sono utili provando e riprovando.

Scegliendo l'opzione 'Deploy Ship' (astronave scuola) e premendo il pulsante di fuoco si lancia l'astronave base nel primo Aither. L'astronave può volare in qualunque direzione, con un campo stellare in parallasse che ne indica il movimento. Sopra la finestra principale c'è uno scanner che mostra la posizione delle Orbite e del Nucleo rispetto all'astronave. Per far fuori un'Orbita in deperimento bisogna allinearsi con essa e sparare una bella bordata di colpi di laser. Il numero di Orbite che devono deperire o essere distrutte prima che il Nucleo chiuda l'Aither varia da uno a dieci.

Morpheus ha inoltre un sua scala temporale -misurata in *Timeslice* o fette di tempo, che durano ciascuna due minuti- e benché si possa progredire facendo passare il tempo, non è questa la strada del successo perché non si fanno soldi.

Col passare del tempo, gli alieni diventano più aggressivi e sparano più rapidamente e accuratamente. Gli avversari diventano inoltre più intelligenti, quindi dovete continuare a comprare le armi di recente fabbricazione: alla base le fabbriche di produzione producono armi sempre più sofisticate col progredire del gioco.

Un'orbita 'ferita' sputa fuori cattivi di tutti i tipi prima di morire

Al molo d'attracco della base dopo aver distrutto una Aither

Nessuno può accusare Andrew Braybrook di prenderla comoda quando crea un gioco, dato che Morpheus è senza dubbio uno dei giochi costruiti con più cura di tutta la storia del C64. Grafica e implementazione non hanno un solo difetto (l'uso del colore è fenomenale) e la mole di lavoro è evidente anche a prima vista. La struttura di gioco è un'altra faccenda. Morpheus non è comunque il solito spara-e-fuggi (anche se la distruzione delle forze aliene ha un ruolo cruciale nel gioco) e sarebbe sbagliato assumere che da una geniale struttura di gioco discende direttamente un gioco geniale. Morpheus è divertente e coinvolgerà a lungo molti giocatori. Ma vi avverto: non è come nessun altro gioco abbiate mai giocato. Cercate assolutamente di provarlo prima di tirar fuori i soldi.

Un'astronave ben fornita sta avvicinandosi ad un'altra orbita

Il *Timeslice* 50 segna il livello in cui non avvengono più ulteriori progressi tecnologici e dopo il *Timeslice* 60 non potrete più comprare nuove armi o sistemi. La versione su disco comprende una tabella dei "Top Ten di sempre" che si salvano automaticamente su disco per i posteri. Quelli che usano le cassette dovranno accontentarsi della tabella dei "Top Ten di oggi".

Braybrook ha lavorato un mucchio di tempo su questo gioco e si vede. La cura e l'attenzione che è stata dedicata alla grafica e al sonoro sono pari allo spessore del gioco. In pratica questa è la sua maggiore attrattiva: una struttura di gioco che prevede più strategia che sparatorie. Proprio per questo il gioco dovrebbe coinvolgervi più a lungo dei soliti spara-e-fuggi. Morpheus è uno spara-e-fuggi intelligente: fatevi un favore e compratelo appena potete.

E' ora di commissionare una nuova unità. Un convertitore inerziale di 4° grado per 5000 ghinee: un vero affare!

Per i fan dei precedenti giochi di Braybrook, questo suo ultimo lavoro sarà una sorpresa: è ben diverso dai classici spara-e-fuggi di sua produzione. Comunque c'è il suo marchio: la presentazione, la grafica e il suono sono, come al solito, superbi ma Morpheus è molto più coinvolgente di qualunque suo gioco precedente e richiede un bel po' di ragionamento, pianificazione e sperimentazione. La struttura di gioco è semplice, ma è fuorviante: volate nello spazio, colpite le orbite necessarie, puntate sul nucleo e raccogliete i simboli Morpheus prima che si arresti. All'inizio sembra facile, ma al decimo livello diventa piuttosto difficile. Morpheus è un programma veramente eccezionale, ma se non siete disposti a passare un bel po' di tempo a studiare quale sistema comprare al momento giusto non vi soddisferà gran che. Sono certo che molti si divertiranno a giocare Morpheus, ma vi consiglio vivamente di provarlo prima di comprarlo.

PRESENTAZIONE 95%
Presentazione di gioco senza difetti.

GRAFICA 93%
Superlativa, con uno stupendo uso dei colori e sprite pieni di fantasia.

SONORO 82%
Motivo del titolo discreto e effetti pieni d'atmosfera.

APPETIBILITA' 82%
Il concetto è difficile da comprendere ma con la pratica diventa chiaro.

LONGEVITA' 89%
Coloro disposti a perseverare avranno molti mesi per esplorare e sperimentare.

GLOBALE 90%
Un programma superlativo che potrebbe ispirare una nuova serie di giochi.

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

N. 11
OTTOBRE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

non perdetele!

Adventure

White Wizard è tornato da dove era venuto. Prendere il suo posto non è un compito facile. Solo una persona può farlo, si chiama. .

L'ARLECCHINO

I fedeli lettori della rubrica di avventure non devono temere. Anche se ci sono dei cambiamenti, gli ingredienti base sono gli stessi. Troverete sempre accurate recensioni delle migliori avventure, la rubrica dei Contatti Diretti e la Posta del Mago (che riprenderà a partire dal prossimo numero). Infatti Mago Merlino, l'alter ego italiano di White Wizard, resta e sarà ancora lui a rispondere alle vostre lettere. Ma troverete anche molte novità. A cominicare da una nuova rubrica, VALLE DI SPERANZA, con molti più consigli , mappe, soluzioni a dispense, ecc. Cominciamo subito con un doppio regalo: le prime dispense delle soluzioni di Kayleth **e** The Bard's Tale. **E poi la rubrica VOCI DI CORRIDOIO, anteprime, novità e altro ancora sul mondo dell'avventura.**

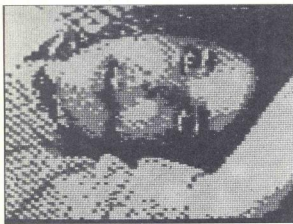
STATIONFALL

Infocom, solo disco L. 39.000

Mentre state pensando al nuovo eccitante compito che vi hanno affidato -andare a prendere dei moduli- la vostra mente torna indietro a cinque anni fa quando le cose sembravano migliori. Allora, eravate un semplice Guardiamarina di Settima Classe, naufragato su Resida (un pianeta apparentemente deserto) ma avete avuto la possibilità di conoscere un piccolo e simpaticissimo droide di nome Floyd. Siete diventati amici e insieme avete scoperto i misteri del pianeta: salvandolo addirittura dalla distruzione. Gli ufficiali di Stella Patrol furono così contenti di voi che riceveste subito una promozione. Naturalmente pensaste che la società sarebbe diventata sempre più simile all'immagine -romantica, avventurosa, esotica- riprodotta nelle pubblicità di arruolamento che voi stessi avavte letto prima di entrarvi a far parte.
Come vi sbagliavate!
La promozione vi ha fatto diventare Sottotenente di Prima Classe e vi sono stati affidati nuovi compiti, tra cui prendere e portare moduli. Oggi vi è stato assegnato il compito di andare a prendere il modulo per la "richiesta dei contenitori per i moduli neri regolamentari per l'invio delle pattuglie stellari".
Stationfall si apre con voi sul ponte 12 dell'astronave Duffy, cioé la sezione amministrativa. Armato soltanto di tre moduli, una carta d'identità, un cronometro e una uniforme 'quattro-stagioni', dovete trovare un modo per recarvi alla Stazione Spaziale Gamma Delta Gamma 777-G 59/59 Settore Alpha-Mu-79. Ad ogni modo, per garantire il successo della missione potete essere aiutato da un droide. Ne potete quindi scegliere uno tra i tre a disposizione. Rex il bionico che è grande e grosso; Helen, l'esile sintetica e -fermi tutti!- Floyd il droide, il vostro vecchio amico di Resida. Se sceglierete il compagno computerizzato sbagliato, il labbro inferiore di Floyd tremerà nervosamente e voi farete una brutta fine.
Non è difficile trovare un mezzo per arrivare alla Stazione Spaziale (il vaggio è una stupidata se avete il modulo di completamento dell'incarico che si trova dentro la confezione).
Una volta raggiunta G-D-G 777-G, avete subito qualche sospetto per il fatto che nessun comitato di ricevimento è venuto a darvi il benvenuto sul molo d'attracco. Le vostra sopracciglia si aggrotteranno ulteriormente quando una veloce esplorazione dei corridoi rivela che non c'è alcun essere vivente (tranne il droide Plato

a cui piace leggere). Non ci vuol molto a scoprire oggetti e situazioni che suggeriscono quello che può essere accaduto alla Stazione Spaziale. Lentamente e inevitabilmente vi ritrovate a condurre un'altra indagine.
L'autore di **Stationfall** è Steve Meretzky, un uomo che ha scritto diversi giochi per la Infocom tra cui alcuni classici come **Planetfall** (il predecessore di **Stationfall**), **Sorcerer** e **Leather Goddesses**. Questo suo ultimo *adventure* è allo stesso li-vello dei precedenti e ha sufficiente atmosfera e umorismo, nonché una pletora di enigmi, da dare l'impressione di vivere le avventure di un Sottotentente di Prima Classe. Le note a piè di pagina sono una piacevole aggiunta al testo e aiutano coloro che, come me, non hanno giocato a **Planetfall** o sono un po' confusi da alcuni degli oggetti o dei luoghi che si incontrano nel gioco.
Un solo piccolo appunto: è la mia immaginazione o il tempo di accesso al disco dei giochi Infocom è veramente aumentato? Digitate il comando 'Insert robot form into slot' quando siete al magazzino dei robot e aspetterete 37 secondi prima di ricevere una risposta. Forse il mio coordinatore di perpetuità funziona male sfalsando la mia percezione del tempo qui nel continuo umano, mentre per l'umanità, magari, questo ritardo non è così cruciale!

ATMOSFERA	89%
INTERAZIONE	87%
IMPEGNO	91%
GLOBALE	**87%**

Voci di Corridoio

• Preparatevi a fare la conoscenza dello squartatore di Londra. La CRL sta infatti lavorando ad un'avventura intitolata, per l'appunto, **Jack the Ripper**. Al momento non si sa niente, ma godetevi questa foto da Grand Guinol, versione CRL.
• Direttamente da **Ian Andrew** della Incentive siamo venuti a sapere che verso la fine di novembre dovrebbe uscire **Graphic Adventure Creator Plus**. Il nuovo programma consentirà di scrivere avventure che utilizzino un sistema di accesso al disco, si dice simile a quello della Infocom. Se così sarà, questo significa che ora non c'è alcun limite alle 'avventure fatte in casa', se non la vostra immaginazione. E magari qualcuno si deciderà a scriverne qualcuna in italiano. L'utility grafica è stata inoltre rifatta per accettare comandi da joystick.
• Al Personal Computer Show di Londra abbiamo visto il nuovo titolo della Level 9, **Gnome Ranger**. Si tratta di un'avventura in tre parti con enigmi multi-giocatore e immagini digitalizzate, nonché una lunga e succosa serie di funzioni quali Go To, Follow, Find, Ram Save/Restore e Undo. E' la storia del lungo viaggio di ritorno a casadi Ingrid Bottomlow, dopo essere incidentalmente entrata in una distorsione spazio-temporale che l'ha teletrasportata in un luogo strano e meraviglioso. Aspettatevi una recensione quanto prima

Seguitemi nell'avventura più fantastica di tutte, venite con me nella. . .

Dracula Part II: Usate il vassoio come specchio per radervi.
Frankestein Part III: Andate a Est verso la spiaggia ed esaminate la sabbia per trovare il sale per la ferita.
Guild of Thieves: Urlate al mugnaio di fermare le pale. Recatevi alla Hot House quando il serpente vi si avviluppa attorno.
Knight Orc: Legate la lancia alla corda e lanciatela attraverso l'anello.
Rebel Planet: I serpenti e gli *strobes* non vanno d'accordo. Date una birra alla guardia del museo.
Shadows of Mordor: Tagliate l'albero con la spada poi fate leva sul ceppo con un ramo: troverete un'uscita.
Starcross: Guardate il proiettore attraverso il vetro affumicato.
The Lurking Horror: Per una perfetto pranzetto cinese il tempo giusto è 4.05 minuti a temperatura media.
Wishbringer: Usate una coperta per tenere tranquillo il cucciolo di Grue.
Leather Goddesses of Phobos: Il barattolo di vernice nera serve a far tornare nero il cerchio dentro l'Oasi.

KAYLETH

US GOLD/ADVENTURESOFT

Le continue richieste di soluzioni per questa o quella avventura ci hanno suggerito questa nuova rubrica. Ogni mese l'Arlecchino vi guiderà per mano attraverso un'avventura, scelta tra quelle più richieste dai lettori, fino alla soluzione finale. Non verrà svelato tutto, né il testo italiano suggerirà letteralmente il comando inglese da eseguire, ma chi avrà orecchie per intendere potrà finalmente provare la soddisfazione di aver concluso un'avventura.

La tranquilla esistenza degli Zyroniani è stata sconvolta dall'arrivo inopportuno di Kayleth, un potente e crudele tiranno attratto dalla sua bramosia di Cromazina, di cui è ricco il sottosuolo di Zyron.
Grazie ad un Bissemblatore Atomico collocato sull'astronave madre in orbita sul pianeta, Kayleth trasferisce su Zylon il suo esercito di androidi e costringe la popolazione a scavare nelle viscere del pianeta in cerca del prezioso minerale.

Voi, un coraggioso e fedele Zironiano, siete riusciti a sfuggire alla schiavitù e a studiare un piano per liberare il vostro pianeta.
Sfortunatamente, appena comincia il gioco, scoprite che degli eventi indesiderati hanno rovinato il vostro piano. . .
Il primo schermo di testo contiene un suggerimento su quella che dovrebbe essere una delle vostre prime mosse. Anche se siete legati sul nastro trasportatore cercate di muovervi. Vi verrà riferito che siete bloccati da cinghie di metallo. Niente paura, ricordatevi della vostra incredibile forza. Rompete le cinghie e scendete dal nastro. Il vostro tentativo di fuga non passa però inosservato ed ecco che vi trovate faccia a faccia con il Droide Distruttore. Mantenete la calma, salite la rampa di scale e tirate la leva per cortocircuitare le tendenze distruttive del droide. Ora potete tornare indietro per esaminare il macchinario nella sala dell'unità di produzione degli androidi. 'La vostra curiosità viene premiata' e vi ritroverete con in mano un nastro adesivo acido. Andando a Nord da qui troverete il magazzino dei pezzi di ricambio: per terra c'è un fusibile. Prendetelo e andate due volte a Est. Siete nella sala di condizionamento degli androidi, dove c'è una sedia con una manopola. Girando la manopola la sedia reclinerà rivelando un paio di guanti. Prendeteli. Se a questo punto foste stanchi di vivere, sedetevi sulla sedia e fatela finita.
Ora portatevi nella stanza delle cartucce e guardatevi nella lastra riflettente per avere un'idea su come riempire la vostra testa. Quindi esaminate l'armadietto per trovare una scatola metallica. Purtroppo è saldata e non si riesce ad aprire. La soluzione a questo problema è a portata di mano. ESAMINATE quello che avete in inventario, specialmente i guanti, e fateci su un pensierino. Il nastro è acido, ricordate? Bene, indossate i guanti, aprite il nastro e mettetelo sulla scatola metallica. Voilà, ecco tre cartucce da mettere nella piccola fessura che avete nel cranio. Ciascuna vi programma in modo diverso, facendovi agire come un particolare tipo di droide. La cartuccia Serta vi trasforma in un droide operaio, Masta in un controllore e Dexta vi dà la capacità di lanciare saette infuocate. Ora che potete godere della relativa tranquillità di queste prime locazioni sarebbe forse utile sperimentare l'effetto di queste cartucce e il modo in cui trasformano il vostro aspetto. A questo punto i guanti non vi servono più.
Andando a Ovest vi troverete davanti ad una porta di servizio chiusa, mentre scendendo entrerete in una delle tante camere Azap sparse per l'astronave. Queste camere sono molto utili, poiché vi permettono di trasferirvi in altre camere Azap, a seconda del codice che inserite col tastierino. Sta a voi scoprire questi codici.

Ad ogni modo, visto che per ora non ne conosciamo neanche uno, tornate alla porta chiusa. Una disamina più accurata della porta rivela che sulla sua superficie c'è dipinto un occhio blu. Inserendo nella vostra testa la cartuccia giusta potrete aprire la porta e passare all'esterno dell'astronave. Esaminate la porta e scoprirete un codice Azap (ROO), poi andate verso l'alto. Vicino alla porta che dà sul ponte di comando ne troverete un altro (DHT). Aprite la porta e date un'occhiata al pannello dei comandi. Troverete un pulsante e un altro codice Azap. Premendo il pulsante non succederà niente perché non siete programmato correttamente. Sostituite la cartuccia Serta con la Masta e provate di nuovo.
Da qui si scende in un'altra camera Azap. Andate giù e fermatevi a pensare. Il codice al fuori della porta che conduce al ponte di comando era DHT e quello al di fuori della porta con l'occhio blu era ROO. E' di nuovo ora di fare qualche esperimento. Digitate il codice DHT e state a guardare dove siete capitati, poi provate il codice ROO. Beh, non è che sia poi così eccitante. . . ma un momento, c'era un altro codice sul pannello dei comandi! ELY. Bene, che aspettate?

Finisce qui la prima dispensa della soluzione di **Kayleth**. Se volete leggere la soluzione di una particolare avventura, scrivete al Mago. Lui mi passerà le vostre lettere, nelle quali mi farebbe piacere leggere anche commenti o suggerimenti relativi a questa nuova rubrica.
Per questo mese, questo è tutto dall'Arlecchino. Ciao.

Contatti diretti

- **The Fantastic Four.** Cerco aiuto disperatamente. Scrivere o telefonare a Alessandro Franchini, Viale Bruno Pelizzi 71, 00169 Roma. Tel.: 06/7400579
- Scambio consigli su **Wally Family, Twin Kingdom Valley, Ring of Power, Ten Little Indians, Pulsar 7, Tir Na Nog, Shadow Fire, Enigma Force, Lo-rds of Midnight, Doomdark's Revenge, Hobbit** e altri ancora. Carlo Mocci, Via Ramazzotti 30, 20052 Monza (MI). Tel.: 039/326825

Adventure

SVELATO IL SEGRETO DEL BARDO

Marco Riva, alias Yor il Valar Master, e il suo amico Georgie accorrono in aiuto delle anime di milioni (esagerato, ndr) di avventurieri spersi nei dungeon di Skara Brae. La prima puntata della soluzione di The Bard's Tale.

Premessa
Questa prima parte contiene la descrizione dei personaggi e la strategia generale di gioco (più alcuni aiuti per coloro che desiderino sbrigarsela da soli), mentre nella seconda ci sarà la soluzione con tanto di coordinate del teletrasporto e direzioni varie.

Prima parte: le razze
1) umano (human): la razza umana è adatta a svolgere qualsiasi ruolo.
2) elfo (elf): agili e intelligenti, gli elfi sono pessimi guerrieri ma ottimi utenti magici.
3) nano (dwarf): robusti, forti e resistenti, i nani sembrano creati apposta per essere guerrieri o paladini.
4) hobbit (creature simili ai nani, inventati dal grande Tolkien): veloci, resistenti e silenziosi, possono svolgere qualsiasi ruolo, ma sono particolarmente adatti ai ruoli di ladri e cacciatori.
5) mezzo elfo (half elf): assomma le capacità di uomini ed elfi, permettendo di costruire agili combattenti o maghi robusti. Particolarmente adatti per creare un monaco.
6) mezzo orco (half orc): veloci e robusti, sono ottimi cacciatori o guerrieri.
7) gnomo (gnome): nulla a che vedere con una recente serie televisiva giapponese, sono simili ai nani, ma grazie al più elevato livello intellettivo sono più portati alle arti magiche.

Seconda parte: i tipi
1) bardo (bard): ex guerriero ora votato alla musica ed alla magia. E' praticamente impossibile sopravvivere a Skara Brae senza un bardo: infatti oltre a poter utilizzare strumenti magici e corni vari (di fuoco, di ghiaccio, di fiamma), senza i quali l'energia magica degli utenti magici si esaurirebbe rapidamente, possono con le loro canzoni aumentare l'AC (ar-mor class) e permettere di passare in luoghi altrimenti impraticabili (vedi il trono di Harkin, dove solo un bardo, sedendosi, può far scattare il passaggio segreto).
2) guerriero (warrior): possono acquisire con l'esperienza un colpo multiplo e utilizzare la maggior parte delle armi e armature, mediante le quali raggiungono il livello di LOW AC. Senza un paio di guerrieri, i maghi verrebbero subito uccisi.
3) paladino (paladin): molto simile al guerriero, ma può utilizzare armi diverse ed è più resistente alla magia nera (compreso il fuoco dei draghi).
4) ladro professionista (rogue): è quasi indispensabile nei *dungeons*, infatti, oltre a disattivare la maggior parte delle trappole degli scrigni, disattiva le trappole sul percorso, permettendo così di risparmiare tempo e "punti spell": senza di lui si dovrebbe utilizzare la magia TRAP ZAP. L'unico problema è che viene facilmente eliminato, per cui consiglio di equipaggiarlo con un paio di *speedbuzz* e di usare sempre l'opzione "hide in shadows".
5) cacciatore (hunter): simili a guerrieri e paladini, ma anche ai ninja; ai livelli più elevati acquisiscono il "critical hit", che elimina al primo colpo anche il nemico più potente.
6) monaci (monks): delle vere macchine da guerra (meglio se mezzi elfi); anche senza alcuna armatura raggiungono in fretta la LOW AC.
Vi sono inoltre le quattro classi di maghi: "magician", "conjurer", "sorceror" e "wizard". Ognuno con delle sue magie utili, se non indispensabili, di cui si parlerà in seguito. Elfi, gnomi, hobbit e mezzi elfi sono i più portati a questo ruolo.

Terza parte:
la stretegia di gioco
Innanzitutto vorrei consigliare una formazione tipo, che ritengo la migliore:
- un ladro professionista, meglio se hobbit;
- un guerriero o un paladino a scelta tra umani, mezzi elfi, nani o mezzi orchi;
- un cacciatore o un monaco;
- un bardo a scelta tra elfi, mezzi elfi o hobbit (N.B. ricordatevi di cambiare spesso i corni: è infatti alquanto spiacevole perderli nel bel mezzo di un *dungeon*)
- due *archmages* (gli *archmages* sono degli utenti magici che hanno acquisito tutti e sette i livelli di magie per ognuna delle quattro classi esistenti; per svilupparne un paio -il minimo indispensabile- consiglio di partire con un elfo *magician* e un *conjurer* di una delle razze indicate: portate quindi il *magician* a livello 7, poi a *sorceror* 7, quindi a *conjurer* 7 ed infine a *wizard* e il *conjurer* a livello 7, a *sorceror* 7, a *magician* 7 ed infine a *wizard*. Attenzione: non tentate di entrare nelle torri di Kylarean, o peggio, di Mangar senza avere almeno due *archmages* e i personaggi a livello 18, perché verreste eliminati in pochi minuti).

Altri consigli
Cercate di procurarvi al più presto un *exorwand* poiché esorcizza i personaggi indemoniati.
Quando trovate un oggetto nuovo duplicatelo in fretta alla gilda.
Lo stesso dicasi per l'oro: non siate essere avari ed equipaggiate al meglio i personaggi e rifornitevi sempre da Roscoe's di energia magica prima di entrare in un *dungeon*.
State attenti ai *body snatchers*, che rendono indemoniati i personaggi, e ai vari vampiri, fantasmi e spettri che succhiano energia vitale e, quindi, livelli di esperienza (che però possono esservi restituiti nei templi).
N.B. Per sviluppare in fretta i personaggi dovete: avere almeno un conjurer 7 e un sorceror 5, nonché un paio di personaggi con LOW AC. Invocate un dragone rosso con la magia WIDR, quindi fate la magia YMCA e fate suonare al bardo la canzone 5: uccidete i mostri di guardia ed entrate nel castello di Harkin. Lanciate un *apport arcane* e teletrasportatevi a +5 north, +11 east, +2 up. Entrate nella porta e vi troverete addosso tutte le legioni del barone Harkin (piaciuto lo scherzo?). Sono precisamente 4 gruppi di 99 *bereserkers*.
Con un *fire horn*, un paio di MIBL e un DRBR, comunque, non dovreste avere problemi (o quasi). Ciò vi frutterà circa 60.000 punti d'esperienza per ogni personaggio. Uscite dal castello teletrasportandovi al contrario (uscite dalla sala e lanciate *apport arcane* a -5 n, -11 e, -2 u), curate i personaggi e ripetete l'operazione a piacimento. Servire freddo. . . ehm, no, questo non c'entra. Avete sviluppato i personaggi? Bene, arisentirci allora al mese prossimo per la soluzione.

Marco Riva & Georgie

ITAL VIDEO
DUE VIDEOGIOCHI MADE IN ITALY
PER IL TUO DIVERTIMENTO!
TOMBOLA
PER COMMODORE 64/AMIGA/MSX
BOCCE
PER COMMODORE 64
IL GIOCO PIÙ AMATO CHE VANTA
SECOLI DI TRADIZIONE IN
VERSIONE A GRAFICA
ANIMATA IN UNA ELEGANTE
CONFEZIONE CONTENENTE
LE CARTELLE
UNA REALISTICA SIMULAZIONE
DEL PIÙ FAMOSO GIOCO
ITALIANO

ZZAP! BUDGET

ECONOMICO E CARINO

Il giretto mensile di ZZAP! tra il budget software

I giochi economici fanno sempre la parte delle cenerentole, ma sempre più spesso accade che i parenti poveri diano lezioni di qualità e competenza ai programmi con maggiori pretese. E allora perchè non dedicare uno spazio al budget software? In vena di grandezza abbiamo deciso di istituire un nuovo "bollino", la medaglia d'argento, ai giochi migliori.

JOE BLADE

Players, L.5.000. Per C64.

Se sei presidenti della Terra venissero catturati dal diabolico Crax Bloodfinger che chiede 30 miliardi di dollari di riscatto chi invieresti? Joe Blade, naturalmente!

Joe deve infiltrarsi nel QG di Bloodfinger e strappare dalle grinfie dei terroristi gli ostaggi. La roccaforte è piena di soldati armati e come se non bastasse bisogna trovare e attivare sei trappole: dopo di che avrete solo 20 minuti di tempo per portare a termine la missione. Per installare l'esplosi-vo bisogna rimettere nella giusta sequenza, entro un tempo limite, le lettere A, B, C, D e E: un compito non frequente ma piacevole. Se non ci si riesce Joe muore e il gioco finisce.

Per accedere ai livelli superiori della base bisogna raccogliere le chiavi che sono disseminate lungo il cammino: la fortezza ha molte stanze e corridoi quindi è fondamentale farsi una mappa.

Joe Blade è un gioco spara-e-cerca abbastanza semplicistico ma è reso molto piacevole dalla grafica e dalla spiritosa azione di gioco. Decisamente un titolo da collezione.

GLOBALE 92%

Joe Blade sistema per le feste gli uomini di Crax Bloodfinger

ANARCHY

Rack-It, L.7.500. Per C64.

I ribelli si sono impadroniti del pianeta Sentinel 4 gettando questo mondo, una volta pacifico, nel caos e nell'anarchia.

Gli insorti si sono impadroniti di un immenso complesso di sicurezza e vi hanno immagazzinato tutte le loro armi e munizioni. Un carroarmato ACE Mk II Interceptor è stato inviato in missione per distruggere la santabarbara dei ribelli e renderli così inoffensivi.

Anarchy è un gioco di labirinto e d'azione nel quale dovete superare gli intricati percorsi di ogni magazzino per trovare e distruggere le casse di armi. Diversi droidi, che vanno evitati o colpiti, pattugliano il magazzino. Un colpo li stordisce e una serie di colpi a ripetizione li 'spinge via'.

Quando avete distrutto tutte le casse, il carroarmato si dirige verso il portale di uscita, ora visibile, per poi riapparire nel magazzino successivo.

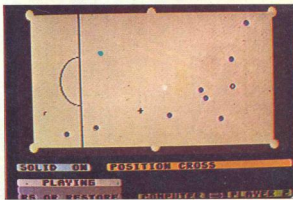
L'insolita azione di gioco, la bella grafica e i brillanti effetti sonori rendono **Anarchy** interessante e stimolante. Un titolo da accogliere a braccia aperte, dalla nuova etichetta della Hewson.

GLOBALE 83%

ON CUE

M.A.D., L.7.500. Per C64, MSX, C16.

Le simulazioni del biliardo e dello snooker (una variazione inglese del biliardo, ndr) non mancano, anche se alle volte non sono delle migliori, quindi quest'ultima offerta della MAD si trova in pessima compagnia. Sfortunatamente è della stessa pasta: non migliora di un pelo le precedenti versioni anche se include entrambe le simulazioni.

Lo schermo è simile per entrambi i giochi (ognuno viene caricato individualmente) e opera in alta risoluzione con le palline rappresentate da piccoli cerchietti. Questo rende difficilissimo prendere la mira col cursore a croce perché si lavora su un ampiezza di circa cinque pixel. Anche il movimento delle palle è poco realistico: accelerano e decelerano a caso.

I fanatici sportivi forse possono trovare un po' di sollazzo in questo gioco ed è quasi divertente essere battuti 114 a 11 dal computer al nono livello!

GLOBALE 28%

TUNNEL VISION

Rack-It, L.7.500, per C64.

Gli sport futuribili sembrano di gran moda questo mese e **Tunnel Vision** si aggiunge alla serie. Ambientato nello spazio, il gioco mette due giocatori uno contro l'altro in una gara che si svolge all'interno di un tunnel proiettato olograficamente. Ogni giocatore deve trovare una sfera incandescente e portarla al traguardo. Il tunnel forma un *loop* continuo e inserito nel gioco c'è un *circuit-designer* che consente di disegnare e salvare nuovi circuiti.

Possono agire due giocatori contemporaneamente perché **Tunnel Vision** ha lo schermo doppio come **Pitstop II** (in effetti anche i comandi e la generale sensazione di gioco è simile). Il semplice obiettivo del gioco può anche an-

dar bene ma l'azione, già così limitata, è inframmezzata da lunghi periodi in cui si gironzola per il tunnel con nient'altro da fare che aspettare che appaia la sfera o il vostro avversario. Una volta presa la sfera, il giocatore deve ripercorrere la strada e riportarla al traguardo: non proprio una cosa eccitante.
Grafica stupenda ma gioco un po' inutile: se volete un gioco della Rack-It comprate **Anarchy**.

GLOBALE 48%

SPECIAL AGENT

Firebird Silver, L.5.000. Per C64

Special Agent della Firebird è un'altra variante di **Gumshoe** e **Elevator Action**. Vestendo i panni dell'agente della CIA Felix Hoover il giocatore deve superare le stanze, i corridoi e gli ascensori di un palazzo nel centro di Mosca. Scopo di Felix è rubare i piani dell'ultima astronave sovietica e scappare, raccogliendo contemporaneamente la maggior quantità possibile di danaro per facilitare il ritorno. La fuga è resa più difficile dai numerosi uomini del KGB che sono costantemente sulle sue tracce e gli sparano non appena lo vedono.
La grafica è realizzata con intelligenza e anche se i personaggi sono un po' piccoli gli ultimi sussulti di Felix prima della morte sono magnificamente animati. L'azione di gioco però è abbastanza ripetitiva e nel complesso è troppo simile ad altri giochi per poterlo considerare un acquisto indispensabile.

GLOBALE 63%

Felix Hoover (nome in codice 'Il Pulisci-Tutto') cerca di scappare dal Quartier Generale russo

PYRAMID OF TIME

Firebird Silver, L.5.000. Per C64.

Nel futuro gli sport verranno giocati in immense arene spaziali.
Pyramid of Time è uno di questi. Nello stupendo schermo dei titoli avete la possibilità di scegliere tra uno o due giocatori. Ogni contendente allora scende nell'arena e sale a bordo del veicolo scelto tra i tre disponibili.
Il gioco passa continuamente tra due fasi principali: lo schermo della Piramide e lo schermo bonus. Entrando nel primo si vede la piramide rotante circondata da quattro strati di diamanti che le ruotano intorno e che si trasformano a caso in gemme scintillanti e pianeti. Se si spara alle gemme si guadagnano punti e se si fa esplodere un pianeta questo prende il colore del velivolo del concorrente.
Andando nello schermo bonus appare una griglia: una strana, colorata e pulsante rete di percorsi lungo la quale si muovono i due velivoli. Durante questa sezione bisogna raccogliere le gemme disponibili prima di venir ritrasportati allo schermo della piramide.
Non sembra che vi sia uno scopo particolare nel gioco e ci vuole un po' di tempo per capire cosa si sta facendo. Ciò nonostante è stranamente attraente ed è molto ben presentato.

GLOBALE 78%

Lo schermo principale con la piramide nello strano gioco dell'Activision/Firebird

MOTOS

M.A.D., L.5000. Per C64, Amstrad.

Nell'incredibile universo dei budget game capita anche di trovare una conversione di un arcade da bar come questo **Motos** prodotto dalla Mastertronic su licenza della Namco
Una piccola astronave ha il compito di ripulire numerose piattaforme di diversa forma e grandezza dall'invasione di api spaziali e altri oggetti. Il metodo è abbastanza semplice e consiste nel spingere i nemici giù dalle piattaforme. Il numero e le dimensioni delle api aumenta con il progredire del gioco. L'astronave può incrementare la sua potenza di spinta raccogliendo delle pillole oppure può evitare buche e fossati utilizzando delle ali per saltare. E' possibile anche creare delle buche atterrando per due volte su una casella. Una delle difficoltà è spingere gli invasori senza lasciarsi trasportare dall'entusiasmo e finire nel vuoto. La grafica è in 3D e ben realizzata. **Motos** è un po' ripetitivo anche se abbastanza divertente.

GLOBALE 89%

UN HOME CONSOLLE PER GIOCARE

ATARI XE VIDEOGAME SYSTEM

Si avvicina Natale e per gli appassionati videogiocatori stufi di battere i tasti ecco un altro sistema dedicato esclusivamente al gioco. Dopo il Sega Master System e la consolle Nintendo è arrivato anche sul mercato italiano l'**XE System**, l'ultimo nato in casa Atari. A differenza degli altri due sistemi dedicati, quello dell'Atari è sì una consolle, ma è una consolle collegata a una tastiera della serie XE e il sistema è così compatibile con tutto il software per home computer della serie XE e XL.

Il corpo principale della consolle è una scatoletta dalle linee raffinate di un elegante color grigio ravvivato dalle tinte pastello dei tasti funzione: quattro grossi 'bottoni' situati sul pannello superiore in basso a destra. Sempre sopra: le feritoie di aereazione, il tasto di accensione e la fessura per l'inserimento delle cartucce. Sul retro della macchina ci sono invece tutte le prese: uscita audio, uscita monitor e televisore; presa seriale per registratore, unità disco, modem e stampante; e infine la presa di alimentazione. Le prese per i joystick sono posizionate sul fianco destro mentre, su quello sinistro, c'è la presa di collegamento per la tastiera, che è quella del 130XE ricarrozzata per l'occasione. Sulla tastiera è invece presente la presa per la pistola a raggio di luce: un accessorio che non poteva mancare essendo questo sistema particolarmente dedicato al gioco.

Tutto completo l'**XE Videogame System** è quindi un vero e proprio home computer dotato di interprete Basic incorporato e 64K di memoria. Mentre in Inghilterra questo sistema viene venduto separatamente, la tastiera quindi è facoltativa, in Italia la confezione comprende: consolle, tastiera, due joystick, pistola a raggi e tre giochi in omaggio tra cui Flight Simulator II e Missile Command. Il prezzo al pubblico è di circa 370.000.

La gamma del software disponibile è molto ampia e comprende quasi tutti i classici del glorioso 2600 rivisitati (da Millipede a Galaxian a Space Invaders) e, di prossima uscita, nove titoli tra cui Summer Games, Touchdown Football, Impossible Mission, One on One Basketball, Sky Fox e Super Huey. Si possono utilizzare programmi su cartuccia e, nel caso comperiate anche il registratore (L. 69.000) quelli su cassetta.

Con questo sistema "dedicato a metà" l'Atari entra nella mischia dei sistemi dedicati al gioco con un prodotto che, pur non essendo solo una consolle, per le sue caratteristiche è più adatto al gioco che alla programmazione e al software gestionale.

CARO PICCOLO VCS

Ritorna, anche lei carrozzata ex novo per l'occasione, la vecchia consolle 2600. Piccola e compatta, con la fessura per le cartucce e i tasti funzione situati nella parte superiore del pannello frontale. Ciò che è veramente cambiato rispetto al vechio e glorioso 2600 è il prezzo: 100.000 e la consolle sarà vostra. Il software comprende il vecchio catalogo e l'Atari ha annunciato l'uscita di nuovi titoli realizzati per questo sistema da case famose quali l'Activision e la Epix. Il prezzo delle cartucce non dovrebbe superare le 20.000 lire.

Per quel che riguarda le periferiche, oltre al joystick di serie, c'è il Super Controller e la Trackball.

Piazza Duomo 17 - DESENZANO DEL GARDA - BRESCIA
Telefono 030/9144880 - Telex 520560 INTSVI (Destinatario 0355)

VENDITA PER CORRISPONDENZA
PREZZI IVA 18% ESCLUSA

AMIGA

AMIGA 500	**840.000**
AMIGA 500 (1 Mb RAM)	**990.000**
MB 501 (espansione 1 MB x A 500)	**190.000**
MB 114 A (drive aggiuntivo esterno x Amiga)	**275.000**
MB 214 A (doppio drive aggiuntivo x Amiga)	**475.000**
PRO DRAW (tavoletta grafica professionale)	**690.000**
PUCK x PRO DRAW (mouse magnetico)	**160.000**
AMIGA 2000 + monitor A1081	**2.250.000**

AMSTRAD PC 1512/1640

Tutti i PC 1512 sono dotati di 512kb RAM, processore Intel 8086, scheda grafica 640x200 in 16 colori, clock con batteria tampone, tastiera avanzata, monitor (colore o monocromatico) e mouse.
Sono inoltre presenti la porta seriale, parallela e joystick.
Software in dotazione: GEM PACK, MS-DOS 3.2, DOS PLUS, BASIC 2 LOCOMOTIVE.
I PC 1640 offrono in più: scheda grafica avanzata (EGA + CGA + MGA), 640 Kb RAM, monitor ad alta risoluzione atti a supportare le avanzate capacità grafiche del PC.

Photo Agnini

PC 1512 1 drive + monitor monocrom.	**990.000**
PC 1512 2 drive + monitor monocrom.	**1.240.000**
PC 1512 h. disk 20 Mb + monitor monocrom.	**1.790.000**
Supplemento monitor a colori	**350.000**
Espansione a 640 Kb (compreso montaggio)	**100.000**
PC 1640 1 drive + monitor a colori EGA	**1.590.000**
PC 1640 2 drive + monitor a colori EGA	**1.840.000**
PC 1640 h. disk 20 Mb e monitor a colori EGA	**2.490.000**
Hard disk 20 Mb XEBEC (SCSI) + controller	**690.000**
Hard disk card 3.5" 20 Mb (con controller)	**790.000**
Hard disk card 3.5" 30 Mb (con controller)	**990.000**

ATARI

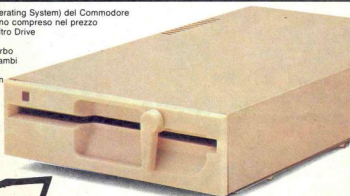
1040 STF	**920.000**
1040 STF + monitor SM 125	**1.190.000**
1040 STF + monitor SC 1224	**1.450.000**
520 STM	**470.000**
520 STM + drive SF 354	**690.000**
520 STMF	**750.000**
SH 205 (hard disk 20 Mb)	**950.000**
MB 114 (drive 720 Kb)	**295.000**
MB 214 (doppio drive 2 x 720 Kb)	**495.000**
Modulatore esterno x 1040 STF	**95.000**
PRO DRAW (tavoletta grafica professionale)	**690.000**
PUCK x PRO DRAW (mouse magnetico)	**160.000**
PRO SOUND DESIGNER (digitalizzatore suono)	**120.000**
TOTOVIP (SW riduttore di sistemi)	**90.000**
MEGA ST 2 (2 Mb RAM)	**1.790.000**
MEGA ST 4 (4 Mb RAM)	**2.490.000**
SLM 804 (stampante laser x mega ST)	**2.690.000**
ATARI PC + monitor monocrom.	**950.000**
ATARI PC + monitor a colori EGA	**1.250.000**
Hard disk 20 Mb x ATARI PC	**950.000**

STAMPANTI

AMSTRAD DMP 3160 (160 CPS, NLQ)	**360.000**
AMSTRAD DMP 4000 (200 CPS, NLQ, 136 COL)	**640.000**
AMSTRAD LQ 3500 (160 CPS, LQ 24 AGHI)	**740.000**
STAR NL 10 (120 CPS, NLQ)	**590.000**
EPSON LX 800 (150 CPS, NLQ)	**490.000**
EPSON FX 800 (200 CPS, NLQ)	**750.000**
EPSON LX 1000 (200 CPS, NLQ, 136 col.)	**890.000**

*A SOLE 285.000 LIRE, IVA COMPRESA IL DISK DRIVE PER IL TUO COMMODORE 64/128**

** DRIVE 1571 COMPATIBILE A SOLE 395.000 LIRE, IVA COMPRESA*

1) COMPATIBILE AL 100%; stesso DOS (Disk Operating System) del Commodore
2) Costruzione SLIM LINE con alimentatore esterno compreso nel prezzo
3) DOPPIO connettore seriale per collegare un altro Drive e/o una stampante
4) Robusto mobile in metallo schermato antidisturbo
5) GARANZIA totale (12 mesi, comprensiva di ricambi e mano d'opera)
6) Dettagliato libretto d'ISTRUZIONI in italiano con molti programmi in BASIC ed esempi d'uso
7) DEVIATORE esterno per cambiare via Hardware il numero della periferica
8) DISCHETTO omaggio con programmi e copiatori TURBO per trasferire su disco i programmi su cassetta.

GRATIS!

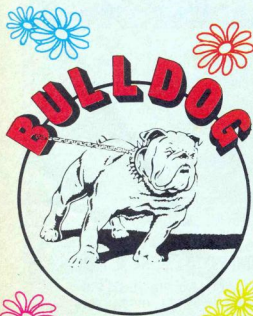
ad ogni acquirente, la famosa EXPRESS SYSTEM della MASTERTRONIC (valore L. 35.000) la miglior cartuccia per velocizzare fino a 5 volte il caricamento dei programmi da disco. La cartuccia si inserisce nella porta di espansione del 64/128 e NON fa decadere la garanzia del tuo computer

NUOVO PUNTO VENDITA AL PUBBLICO

VIALE FULVIO TESTI 219
MILANO - TEL. 02-6427410

Rapide spedizioni in tutta ITALIA, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione
Nessun addebito di spese a chi allega all'ordine un assegno non trasferibile o un vaglia postale intestati alla
CIRCE Electronics, Srl - Via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR) - Tel. (045) 71.51.043
Per ricevere il catalogo HARDWARE, inviare L. 1000 in francobolli.

Lit. 5.000

Lit. 7.500

Lit. 5.000

MASTER
COMPUTE

E' un'esclusiva LEADER s.r.l. - Via Mazzini,

DALLA RUSSIA

L' AGENTE MINSON SI E' INFILTRATO NEL QG DELLA MICROPROSE

Quando la super spia sovietica Vladimir Minsonski penetrò l'infame schermo difensivo della Microprose, tutto era perfetto. Ora niente può impedirgli di portare a termine la sua missione... Un momento! Cosa sono queste? Copie di Airborne Ranger e Project: Stealth Fighter... la loro irresistibile giocabilità gli farà scordare di scappare in tempo?

Lo schermo di caricamento di Stealth Fighter

Il giorno prima ho ricevuto l'ordine: infiltrarsi nel quartier generale della Microprose e riportare informazioni sui nuovi titoli. Doveva essere una missione 'mordi-e-fuggi', per la gloria della nostra Madre Russia!
Furbi a nascondersi in un tranquillo paesino del Glouchestershire -ho pensato. Ma stupidi a lasciare gli uffici incustoditi durante il loro squallido pranzo di lavoro capitalista, durato tre ore.
E là, sul tavolo c'era un dischetto! **Airborne Ranger**: le missioni di un commando di guastatori in territorio nemico. Oh, oh, non me la fai Rambo! Anche noi nelle gloriose Repubbliche Sovietiche sappiamo correre, saltare e strisciare nel fango. Ma è meglio che dia un'occhiata, altrimenti potrei ritrovarmi io a strisciare nel fango siberiano.
Hei. Qui si scelgono le missioni: che vanno dal distruggere una base SAM al liberare gli ostaggi, ciascuna delle quali è a più livelli. Ora, cosa scelgo: 'impedito' o 'sono-così-tosto-che so-che-non-durerò-più-di-30-secondi'?
Mentre il disk drive sfrigola, darò un'occhiata a questo manuale top-secret.

Meno male che è un Commodore, perché mi ci vorrà del tempo: son cento pagine di istruzioni.
Sembra che le iene capitaliste vogliano produrre un incrocio tra una simulazione di campo di battaglia e la pura finzione di un gioco arcade. Qualcosa di un po' meno complesso dei loro soliti prodotti, ma probabilmente più realistico di **Commando** e dei suoi svariati cloni. Dovrei vincere facilmente quindi!
Hei, eccomi in zona di lancio. Butto giù i tre pacchi di rifornimenti. Ecco che vanno ed ora tocca a me. Mentre scendo posso anche dirigere il mio paracadute. Sarà difficile per quei fifoni yankees, ma...
Oddio, sembra che due pacchi siano atterrati su un campo minato e siano andati persi. E io sto atterrando proprio vicino a una casamatta: non mi sento molto gradito. Credo che sia meglioski toccar terra velocemente.
E ora recuperiamo i rifornimenti: munizioni di scorta e, meno male, medicamenti. Se il ritmo è questo ne avrò presto bisogno. E' meglio far qualcosa per questi tiratori scelti... cosa ne dite di una granata?

Il maggiore Bill in posa sul suo Stealth Fighter *mimetizzato*

Strappo la linguetta premendo il tasto funzione e il pulsante di fuoco e prendo la mira tramite un piccolo cursore, con tanto di ombra a indicarne l'altezza. Oooops! non ha funzionato! Deve esserci una super difesa. Proviamo con un razzo. Ce l'ha fatta: con effetti devastanti! Ora è meglio che mi eclissi. Una rapida occhiata allo schermo della mappa mi dice che devo dirigermi a nord. Fai scorrere quello strambo scroll tetradirezionale. Se solo i nostri ragazzi là a casa riuscissero a fare anche loro cose così...
Hei. Ora sto correndo ma sento dei passi. Per Lenin! Ho messo le chiappe al sicuro giusto in tempo (mi piacciono i vostri modi di dire occidentali)! C'era un tizio con un lanciafiamme, ma gli ho sparato. Presto, vedo un fossato lì davanti: è meglio che mi nasconda per un po'.
Dopo due campi minati e alcuni fili spinati eccomi all'accampamento nemico.

Strisciando verso l'ignaro nemico in Airborne Ranger

CON AMORE

Ho fatto saltare la porta delle prigioni. Le teste dei miei compagni continuano a spuntar fuori mentre aspettiamo l'elicottero, ma i nemici continuano ad arrivare e a sparare. Fermi tutti: questo dev'essere l'elicottero!
All'improvviso appare una piccola scala: corro verso la scala e prima che anche i prigionieri possano raggiungerla un maledetto cecchino fa saltar per aria la prigione uccidendoli tutti. Qualcosa mi dice che non mi daranno l'Ordine di Lenin per questa missione!
Ehi, lacché dell'imperialismo questo gioco è troppo forte! Mi piacerebbe giocarci ancora ma non ho tempo. Posso solo compiacermi per il fatto che sarà tra un po' disponibile per Commodore, Spectrum e Amstrad e in un imprecisato futuro per Amiga e ST. In Russia non lasceremmo giocare ai giovani comunisti questo genere di giochi:, li mandiamo in Afganistan a farlo sul serio!
Hei, e questo disco cos'è? Carichiamolo e vediamo ... Rimsky-Korsakov! Sullo schermo di caricamento c'è scritto Top Secret! Eccolo, **Project: Stealth Fighter**, la simulazione del misterioso aereo di cui gli alti papaveri del Pentagono negano

Lo schermo di selezione degli armamenti in Project: Stealth Fighter

Missione conclusa: al circolo ufficali a ricevere le congratulazioni

L'assalto finale alla base nemica

l'esistenza.
Vai a far credere ai miei superiori che è solo un gioco elettronico. Hanno dimenticato chi dirige la Microprose. Il maggiore Wild Bill Stealey è Consigliere Capo dello Stato Maggiore del Pentagono e se la Microprose dice che questa è una simulazione accurata, per me è sufficiente!
Hei, scegliamo una missione dal menù. Credo che proverò un bombardamento nel Golfo (tanto per essere attuali). Si parte dalla portaerei, pronti per il decollo. Sento rombare i motori ed eccomi in volo: mi giro e poi viro in modo da volare sopra la portaerei stessa. Per ora gli elementi del gioco sono disegnati 'per profili' ma non sorprendetevi se nella versione finale la grafica sarà 'ombreggiata'. Cosa potranno aggiungerci ancora per fare felici i loro cittadini?
Come tutte le simulazioni della Microprose anche in questa, all'inizio, c'è un sacco da imparare ma per facilitare le cose c'è una mascherina da mettere sopra la tastiera. Ad ogni modo se non fossero così accurati non sapremmo neanche usarlo. . . figuratevi che i miei hanno rispedito indietro una valigia diplomatica piena di **Gunship** quando è uscito?
Adesso è facile essere un asso dell'aviazione. Questi pannelli di controllo sono tutta un'altra cosa, con tutti quei sistemi di puntamento computerizzato per i missili e i cannoncini. Naturalmente li abbiamo anche noi nella Madre Russia: solo che i nostri sono disegnati sul vetro!
Il più importante di questi strumenti è lo *stealth meter* (clandestinometro?). Il segreto di un volo sicuro sta nel tenere d'occhio le vostre emissioni e stare sotto la portata dei radar.
Bisogna sempre stare all'erta altrimenti, invece di medaglie e celebrazioni alla mensa degli ufficiali, vi ritroverete soli e disperati al tavolo di un bar.
Ho detto stare all'erta? Non mi ero accorto che era passata l'ora del pranzo e che erano tutti ritornati dal ristorante. Qualcosa mi dice che il comandante Stewart Bell non ama le spie. In effetti sta per minacciarmi ma non parlerò mai. Sono un agente russo perfettamente addestrato e. . .
Si, diserterò! Farei di tutto piuttosto che essere costretto a volare col maggiore Bill ai comandi: anche se si tratta solo del *Gunship Link Flight Training Simulator* presentato al PC Showski (la fiera di settore in Inghilterra, ndr).
OK, mi hanno sconfitto, ma avviso tutti i veri compagni di andare a vedere questi prodotti non appena arriveranno nella zona di lancio della vostra città. Per quel che mi riguarda mi sono rimesso di nuovo sul computer prima che mi deportino. . . ed ora devo scegliere: volo o striscio nel fango?

DIVENTA ALLENATORE DELLA TUA SQUADRA DEL CUORE, GIOCA CON:

FOOTBALL FORTUNES

TUTTO IL CAMPIONATO DI CALCIO • MINUTO PER MINUTO

PROGRAMMA E GIOCO TUTTO ITALIANO

FOOTBALL FORTUNE:
- **UN BRILLANTE GIOCO DI SOCIETÀ INTERAMENTE GESTITO DAL COMPUTER!**
- **PER 2/5 GIOCATORI NEL RUOLO DI ALLENATORI/DIRETTORI TECNICI.**
- **OGNI GIOCATORE DEVE GUIDARE LA PROPRIA SQUADRA ATTRAVERSO TUTTA LA STAGIONE CALCISTICA.**
- **DALLA SECONDA STAGIONE OGNI SQUADRA ENTRA A FAR PARTE DI UNA DELLE 3 COMPETIZIONI EUROPEE!**

Da settembre disponibile per:

Commodore 64 cass.	L. 29.000
Commodore 64 disco	L. 39.000
MSX	L. 29.000
Spectrum	L. 29.000
Atari	L. 29.000
Atari ST	L. 49.000
IBM	L. 49.000
Amiga	L. 49.000

Distribuito da: **Leader Distribuzione** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255.

ZZAP! Parade

1. (8) **THE LAST NINJA**
SYSTEM 3
ZZAP! PAGELLA 90%

2. (1) **HEAD OVER HEELS**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 97%

3. (-) **BUBBLE BOBBLE**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 97%

4. (2) **ARKANOID**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

5. (6) **WONDER BOY**
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 86%

6. (4) **WIZBALL**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 98%

7. (-) **STAR PAWS**
SOFTWARE PROJECTS
ZZAP! PAGELLA 90%

8. (20) **ROAD RUNNER**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 74%

9. (18) **DEFENDER OF THE CROWN**
MIRRORSOFT
ZZAP! PAGELLA 94%

10. (3) **WORLD GAMES**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 98%

11. (5) **CHAMPIONSHIP WREST-LING**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 80%

12. (14) **INTO THE EAGLE'S NEST**
PANDORA
ZZAP! PAGELLA 90%

13. (-) **SOLOMON'S KEY**
USGold
ZZAP! PAGELLA 80%

14. (9) **BARBARIAN**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 87%

15. (27) **SLAP FIGHT**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

16. (10) **SUPER CYCLE**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 95%

17. (21) **METROCROSS**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 92%

18. (11) **ENDURO RACER**
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 89%

19. (-) **KIKSTART II**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

20. (12) **DRAGON'S LAIR II**
SOFTWARE PROJECTS
ZZAP! PAGELLA 90%

21. (7) **DELTA**
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 74%

22. (13) **LEADERBOARD**
ACCESS/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 97%

23. (15) **ELITE**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 85%

24. (17) **THE SENTINEL**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA MO

25. (16) **SANXION**
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 93%

26. (22) **THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 93%

25. (25) **GAUNTLET**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 93%

28. (26) **ARMY MOVES**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 75%

29. (23) **MUTANTS**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 90%

30. (28) **FLASH GORDON**
MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 91%

ZZAP! Parade

I miei giochi preferiti sono:

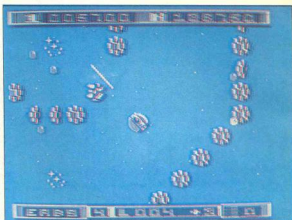
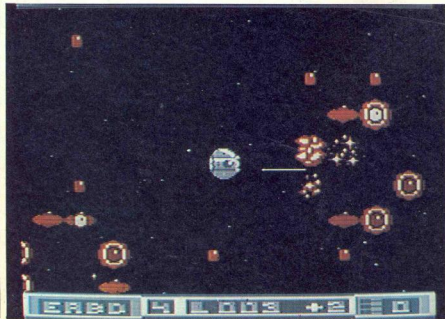
NOME ....
COGNOME ....
VIA ....
CITTA' ....

1. N.E.X.U.S.
2. WONDER BOY
3. THE LAST NINJA
4. BUBBLE BOBBLE
5. FIST II

Spedite a Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio,27 - 20123 Milano

GUIDA DEL CACCIATORE LUNARE

THALAMUS

Prossimo concorrente... Martin Walker. Specializzazione: programmatore. Attualmente Martin ha 34 anni (condizione che lui definisce momentanea) e vive a Lincolnshire con la moglie Belinda e il cane Muffin.
Belinda è un'artista, crea oggetti dipinti a mano che vende nei negozi di artigianato, mentre Muffin riordina i listati di Martin: spesso prima che questi abbia avuto la possibilità di usarli!
Inizialmente Martin lavorava all'Atari UK come responsabile dell'addestramento del personale, dove insegnava ad usare i computer da ufficio dell'Atari.
Iniziò a interessarsi di programmazione dopo essersi gingillato con l'onnipresente Commodore PET. Poi comperò uno ZX81 e alla fine approdò all'Atari 400. Il suo primo lavoro pubblicato fu realizzato nel 1982 con quest'ultimo computer: un editor di caratteri chiamato Magic Window.
Dopo due anni all'Atari Martin fu licenziato per sovrannumero, in seguito alla ristrutturazione voluta dalla dinastia Tramiel.
Visto il discreto successo della sua prima opera, Martin decise di mettersi in proprio e fu incaricato dalla Quicksilva di realizzare un gioco su licenza basato sulle avventure di un orsetto bianco con pullover rosso e sciarpa gialla a quadretti.
Martin lavorò per cinque mesi di fila e poco prima di finire la programmazione del gioco la Argus Press decise di comperare la Quicksilva. Dopo un periodo di incertezza (se non di apprensione), la Argus decise finalmente di pubblicare Rupert And The Toymaker's Party. I fan di Rupert furono contenti ma il resto dell'umanità rimase un po' scettica. . .
A Martin fu chiesto di realizzare un altro gioco su licenza, basato sulle avventure temporali di Michael J Fox. Avendo solo 14 settimane per concepire, disegnare e programmare Back To The Future, i risultati non furono dei migliori e l'accoglienza fu un po' freddina. La sua successiva incursione nel linguaggio macchina del 64 fu Chameleon, per la Electric Dreams. Dopo sei mesi di rilassante (!) programmazione, il gioco fu premiato con una salutare percentuale Globale dell'84% su Zzap!
Essendosi affilato i denti su questi primi titoli, Martin è ora pronto a lanciare un attacco frontale al mercato del 64 con *Hunter's Moon*: uno spara-e-fuggi differente dal solito.

La versione definitiva dovrebbe uscire ai primi di novembre per la Thalamus. Martin si avvicinò alla Thalamus dopo aver visto Delta.
"Delta mi aveva molto impressionato: c'è un'estrema attenzione ai dettagli e all'aspetto complessivo del gioco. Avvicinai la Thalamus perché penso che sia un'ottima società per cui lavorare; sanno lavorare con i giochi originali, i quali hanno bisogno di un diverso tipo di *marketing* rispetto ai giochi su licenza e alle conversioni.
Lavorano bene perché non pubblicano un gioco fino a quando sia il programmatore che il gioco non sono veramente pronti".
Negli ultimi sei mesi Martin ha lavorato a *Hunter's Moon*, gli ultimi due lavorando sette giorni su sette; alle volte anche 12 ore al giorno. Questo superlavoro induce uno stato di iperattivismo durante il quale Martin (e senza dubbio anche la sua pazientissima moglie) non riesce a dormire.
"L'ispirazione arriva nei momenti più strani" dice sorridendo.
Ma non è un prezzo così alto da pagare perché Martin ama il suo lavoro e gli piace poter lavorare a casa sua.
Recentemente ha acquistato un Atari 1040ST (sul quale lavora per poi trasferire il codice su 64) ed è intenzionato a creare giochi sia per i computer a 16 che a 8 bit.
"L'ST è una macchina impressionante, ma il livello

del suo software deve migliorare". Vuol dire che abbandonerà il 64? "No, se Hunter's Moon va bene sarò felice di continuare a lavorare col 64. E poi ci vogliono circa sei mesi prima di avere familiarità con una macchina e riuscire a produrre qualcosa di buono. La qualità dei giochi su 64 è buona e continua a migliorare: non c'è bisogno di mezzo mega di memoria per fare qualcosa di bello".

HUNTER'S MOON: IL GIOCO

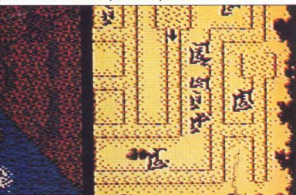
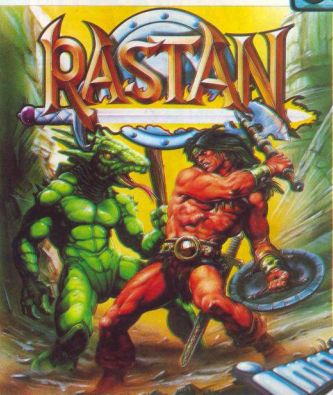
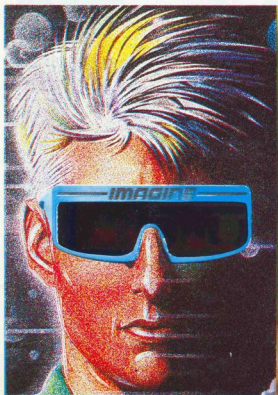
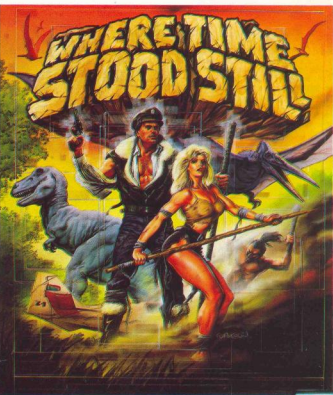
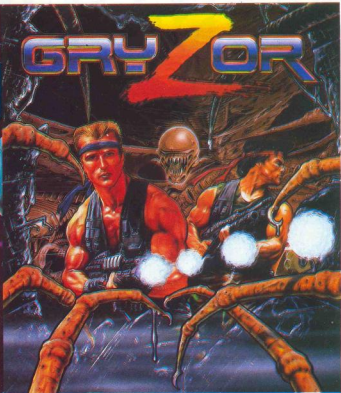
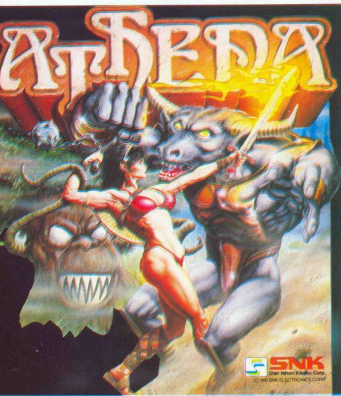
In Hunter's Moon il giocatore è ai comandi di una navicella Hunter, la cui destinazione è una piccola luna: da qui il titolo.
Essendosi avvicinato troppo a un buco nero, l'Hunter si ritrova in una zona sconosciuta della galassia abitata da una strana specie aliena che vive in costruzioni simili ad alveari. Questa strana comunità di operai e soldati è governata dalle 'Starcells'. Gli operai, che non possono essere uccisi, 'accrescono' le strutture della costruzione sgambettando qui e là e posizionandone i pezzi secondo degli schemi prestabiliti.
Per scappare dal sistema e intraprendere il viaggio di ritorno il giocatore deve aprirsi la strada tra le strutture aliene. Mano a mano che distruggete l'alveare gli operai lo ricostruiscono. Per superare ogni livello è necessario un sottile miscuglio di abilità, tempismo e fuoco furibondo.
Ogni livello contiene fino a quattro Starcells che vanno tutte distrutte prima di poter passare a quello successivo.
Gli Starcells contengono anche dei dati di navigazione che sono di vitale importanza per tornare a casa.
Hunter's Moon ha uno scrolling multi-direzionale con campo stellare parallattico e sprite a tutto schermo. Vanta anche una compressione dei dati non male: contiene infatti 127 livelli e più di 1000 schermi!
Se Hunter's Moon avrà successo - e ha tutti gli ingredienti per averlo - non è da escludere che ci siano un seguito o degli schermi aggiuntivi. Chi vivrà vedrà.

Un guerrigliero vi attende in fondo alla galleria Viet Cong . . .

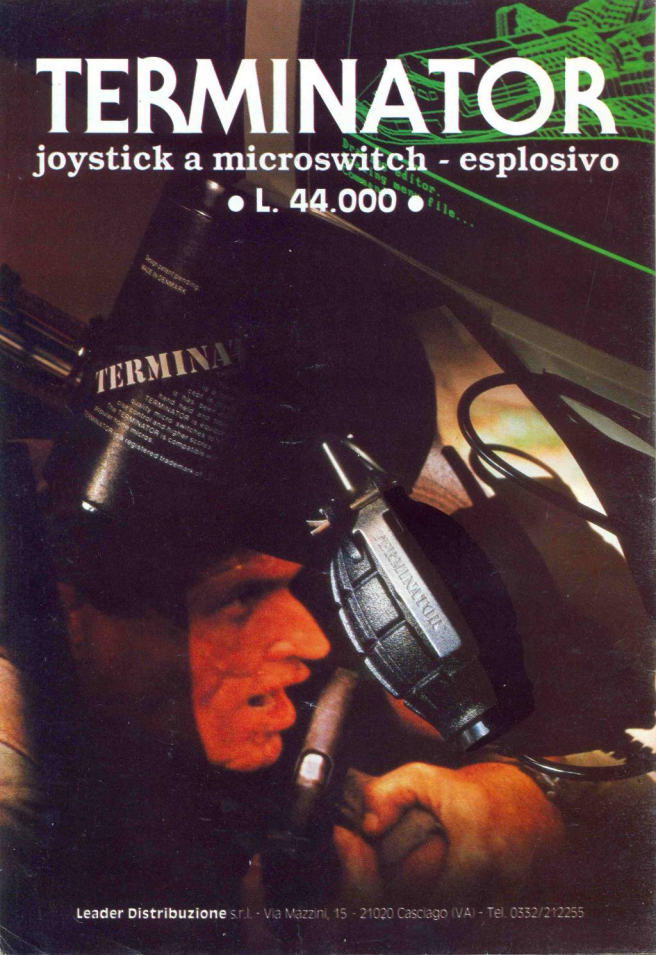
Nella giungla: uno sventurato soldato passa per le forche caudine Viet

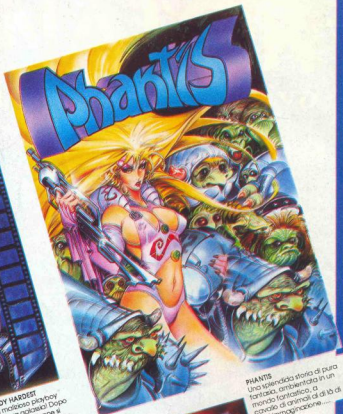
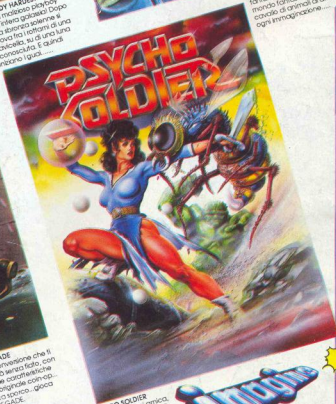
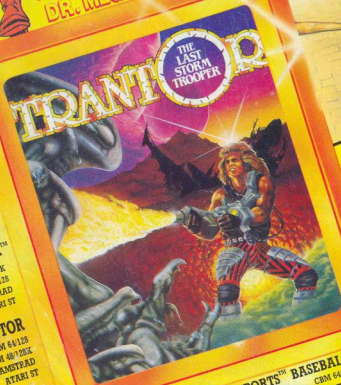
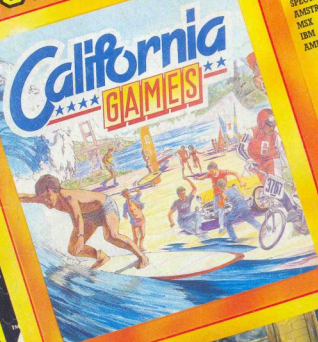
LA PRIMA VITTIMA

ocean

Dopo molti anni di silenzio la guerra del Vietnam sembra essere tornata di moda. Dopo il successo di '19' di Paul Hardcastle sono usciti tre film in altrettanti mesi, ognuno che racconta "come è andata veramente".
L'industria del gioco elettronico gli è subito andata dietro con la Cascade che ha acquistato i diritti della canzone di Paul Hardcastle e la Ocean quelli di Platoon, il superpremiato film di Oliver Stone.
La trama del film racconta una tragica storia della lunga guerra tra i due eserciti, e dell'altrettanto tragica divisione tra le file americane. La storia, vista attraverso gli occhi di una recluta (impersonificata da Charlie Sheen), racconta l'eterna lotta tra il bene e il male, rappresentati da due sergenti americani: Elias e Barnes.
Il gioco è multi-load e contiene sei livelli separati: ognuno con la sua specifica azione di gioco. Nel primo livello il giocatore deve attraversare la giungla vietnamita evitando trappole, mine e serpenti. In quello successivo il plotone perquisisce un villaggio nemico e ancora una volta deve evitare i pericoli mortali in esso nascosti. Il terzo livelli è una snervante ricerca del famoso sistema di gallerie sotterranee dei Viet Cong, nel quale l'eroe deve scovare e distruggere i nemici nascosti. La giungla di notte, vista dall'interno di un bunker americano, fa da sfondo alla scena successiva e il giocatore, come un cecchino, deve colpire i soldati vietnamiti ogni volta che un razzo illumina il cielo. Il penultimo livello si svolge di nuovo nella giungla, mentre nella scena finale bisogna uccidere il rinnegato sergente Barnes.
Come il nome suggerisce, il giocatore comanda un intero plotone e ogni soldato ha un suo grado di immunità. I giocatori feriti possono essere fatti riposare, prendendo il comando di un altro soldato del plotone prolungando così il gioco.
Il gruppo di programmatori della Ocean ha passato mesi a ideare l'azione di gioco che è stata convertita per il C64 da Zach Townsend, Andrew Sleigh e Martin Mac Donald (responsabile della grafica nel gioco Star Paws della Software Projects). Il gioco - che includerà delle chicce quali dialoghi sintetizzati - dovrebbe uscire per Natale.

TERMINATOR

joystick a microswitch - esplosivo

• L. 44.000 •

Leader Distribuzione s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

ocean
COMMODORE 64/128 CASSETTA L. 12.000
FREDDY HARDEST
FREDDY
PHANTIS
FREDDY HARDEST
Il più malizioso playboy dell'intera galassia! Dopo una sbronza solenne si ritrova fra i rottami di una navicella, su di una luna sconosciuta. E quindi iniziano i guai......
PHANTIS
Una splendida storia di pura fantasia, ambientata in un mondo fantastico, a cavallo di animali al di là di ogni immaginazione.....
RENEGADE
PSYCHO SOLDIER
RENEGADE
Una conversione che ti lascerà senza fiato, con tutte le caratteristiche dell'originale coin-op... gioca sporco...gioca RENEGADE.
PSYCO SOLDIER
Athena ha un' amica, anche lei assetata di azione e di avventura. Il finale è una sorpresa!
imagine
The name of the game
COMMODORE 64/128 DISCO L. 15.000
Disponibile anche per altri tipi di computer
Distribuito da: LEADER Ditribuzione Via Mazzini,15 - 21020 CASCIAGO (VA) Tel. 0332/21 22 55

U.S. GOLD
ORO PER
L'AUTUNNO
CALIFORNIA GAMES
CBM 64/128
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD
MSX
IBM
AMIGA
California GAMES
CAPTAIN AMERICA
IN:
THE DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN
TRANTOR
THE LAST STORM TROOPER
Street Sports
CAPTAIN AMERICA™
SPECTRUM 48/128K
CBM 64/128
AMSTRAD
ATARI ST
TRANTOR
CBM 64/128
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD
ATARI ST
STREET SPORTS™ BASEBALL
CBM 64/128
STREET SPORTS™ BASKETBALL
CBM 64/128
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD
U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINA 15
21020 CASCIAGO (Va)
U.S. GOLD
All American Software